CD-ACTION®

300

BORDERLANDS 3 ☐ CONTROL ☐ WORLD OF WARCRAFT CLASSIC ☐ NEED FOR SPEED: HEAT ☐ GHOST RECON: BREAKPOINT ☐ TOTAL WAR: TROY

NR 11/2019 (300) INDEX 334561, OD 24.09.2019
DO 21.10.2019 CENA: 17,99 ZŁ W TYM 8% VAT

9 771426 291907 11

deco™

tp-link

Szybko. Stabilnie. Wszędzie.

Domowe systemy WiFi Mesh

- Antywirus*
- Kontrola rodzicielska
- Płynny roaming
- Intuicyjna konfiguracja przez aplikację

3 lata gwarancji

*Funkcja nie występuje w modelu Deco E4 oraz Deco M4

www.tp-link.com.pl

KOLEJNY NUMER MAGAZYNU UKAŻE SIĘ 22 PAŹDZIERNIKA 2019.

CDA na FB

„DZIĘ-KU-JE-MY!"

Trzysetny numer musiał być wyjątkowy – mamy więc świetnego pełniaka, szereg kodów promocyjnych, zniżkę na bilet na PGA, okolicznościową publicystykę, piękną okładkę... Jest też genialny plakat wykonany dla nas specjalnie przez niezastąpioną drankę – znalazło się na nim mnóstwo smaczków i nawiązań do ważnych gier. A po drugiej stronie? Grafika z Doom Eternal – i to nie byle jaka! Żeby jednak nie było, że w tym numerze skupiamy się tylko na samych sobie i historii magazynu – zaczął się wrzesień, a to oznacza, że weszliśmy w najgorętszy czas w roku. Zaczynają następować premiery produkcji, które najbardziej liczą na tytuł „gry 2019". Kilka z nich (i sporo innych) opisaliśmy w dziale W produkcji, a inne w Już graliśmy – m.in. na Gamescomie. Słowem: jest co czytać. Jak w poprzednich 299 numerach.

Nie bez powodu na plakacie pojawiły się podziękowania. 300 numerów, liczne spin-offy, Tipsomaniaki czy CDA Expo – to wszystko nie mogłoby się wydarzyć, gdyby nie Wy. To oklepane i banalne, wiem, ale w przypadku CDA bardzo prawdziwe. Niepozorny magazyn z jakiegoś środkowoeuropejskiego kraju lata temu okazał się fenomenem na skalę światową – i jest nim do dziś dzięki tym, którzy co cztery tygodnie sięgają po kolejne numery. Jedni od samego początku, inni od niedawna – każdemu z Was jesteśmy wdzięczni. W Wasze ręce oddajemy trzysetny odcinek wspaniałej przygody, którą od ponad dwóch dekad możemy wspólnie przeżywać.

Miłej lektury, dobrej zabawy!
Dawid Bojarski

Autorka plakatu okolicznościowego: dranka
behance.net/dranka

SPIS TREŚCI

GRY

GameWalker gamescomowy 004
Newsy 006

W PRODUKCJI
Humankind 008
Total War Saga: Troy 010
Gamedec 012

JUŻ GRALIŚMY
Marvel's Avengers 014
Everspace 2 016
Empire of Sin 018
Biomutant 020
Cris Tales 022
Crossroads Inn 024
Predator 025
Need for Speed Heat 026
Ghost Recon: Breakpoint 028
Shenmue III 030
Caliber 032
Here Be Dragons 033
Hot Shot Burn 034
Ghostrunner 035
Darksburg 036
Solasta: Crown of the Magister 037

RECENZJE
GameWalker 038
Borderlands 3 046
Control 050
Astral Chain 053
Pagan Online 054
Oxygen Not Included 056
NBA 2K20 058
Ion Fury 060
Dicey Dungeons 062
A Short Hike 064
DARQ 065
World of Warcraft: Classic 066
Ancestors: The Humankind Odyssey 070
Daymare 1998 073
Blair Witch 074
Remnant: From the Ashes 076
Gears 5 078
Catherine: Full Body 081
Green Hell 082
Kaszanka: Storm Area 51: September 20th 2019 086

PUBLICYSTYKA
300 numerów CD-Action 088
„Dodajemy mechaniki" 094
Dobry żart tynfa wart 098
Ikony Night City: Morgan Blackhand 099
Posłuchaj 100
Novacen 101
Magazyn Kulturalny 102
Sanitariusz robi trumnę... 104

TECHNOLOGIE

MEGAPORADNIK
Laptopy dla graczy 106

TESTY
Klawiatura Logitech G915 Lightspeed 112
Myszka Bloody P80 Pro 112

INNE

Na Luzie 105
Action Redaction 116
Loot 128
Zdrapka z kodem 130

INDEKS GIER

Ancestors: The Humankind Odyssey .070
Astral Chain .053
Biomutant .020
Blair Witch .074
Borderlands 3 .046
Caliber .032
Catherine: Full Body .081
Control .050
Cris Tales .022
Crossroads Inn .024
Darksburg .036
DARQ .065
Daymare 1998 .073
Dicey Dungeons .062
Empire of Sin .018
Everspace 2 .016
Gamedec .012
Gears 5 .078
Ghost Recon: Breakpoint .028
Ghostrunner .035
Green Hell .082
Here Be Dragons .033
Hot Shot Burn .034
Humankind .008
Ion Fury .060
Marvel's Avengers .014
NBA 2K20 .058
Need for Speed Heat .026
Oxygen Not Included .056
Pagan Online .054
Predator .025
Remnant: From the Ashes .076
Shenmue III .030
A Short Hike .064
Solasta: Crown of the Magister .037
Storm Area 51: September 20th 2019 .086
Total War Saga: Troy .010
World of Warcraft: Classic .066

GAME WALKER GAMESCOMOWY

Po halach biegali: **Bastian, enki, Ninho i Papkin**

Tegoroczny Gamescom nie przyniósł wielkich ogłoszeń – większość pokazów okazała się powtórkami z E3. Nie oznacza to jednak, że nie było warto pojawić się w Kolonii. Wręcz przeciwnie, czego potwierdzenie znajdziecie na najbliższych kilkunastu stronach.

enki: Powrót po latach na kolońskie hale zaskoczył mnie głównie jeszcze większym rozmachem imprezy. Choć nie jestem kolekcjonerem, wiele czasu spędziłem, chodząc po dwóch piętrach wypełnionych sklepikami z figurkami, plakatami, książkami i wszelkimi gadżetami, jakie fan gier i anime mógłby sobie wymarzyć. No, nie wszelkimi, bo jakbym znalazł gdzieś tam Bayonettę, wróciłbym z nią pod pachą (ale nie było).

Tymczasem wśród gier, które zwróciły moją uwagę, a których nie opisałem w dziale zapowiedzi, były: Grid, na ogranie którego miałem skandalicznie mało czasu, ale nawet i pięć godzin by mi nie wystarczyło; okręty podwodne w World of Warships, czyli to, co zawsze chciałem w tej grze zobaczyć; Nanotale: Typing Chronicles – bardziej rozbudowany sequel „klawiaturowego" Epistory, który zapisał się w mojej pamięci srebrnymi klawiszami; oraz Riftbreaker szczecińskiego studia Exor, któremu mocno kibicuję, od kiedy zagrałem w X-Morph: Defense. Swoją drogą niezwykle przyjemnie było się natykać na polskie gry niemal na każdym kroku, wraz z oczywiście Cyberpunkiem 2077, którego 50-minutowa prezentacja pozostawiła mnie z wrażeniem solidnej roboty, ale i oczekiwaniami sprowadzonymi na ziemię z poziomu orgazmiczno-transcendentalnych.

Największe kuriozum targów? Comanche, czyli śmigłowcowy hero shooter(!), w którym różne podgatunki tytułowej maszyny fruwają po nawet niezłych mapach i strzelają do siebie nawzajem... do momentu, w którym zawisają nad bazą (!!), wpuszczają do środka również sterowane przez graczy drony (!!!), które tam strzelają do siebie dalej (!!!!).

Bastian: Potwierdzam, błądząc z enkim po halach z fantami, jedyne, co sam znalazłem związanego z Bayonettą, to poduszka. Ja za to wyniosłem doskonałą figurkę Crasha w gokarcie, którą kocham miłością bezwarunkową. Jeśli chodzi zaś o same targi – fakt, są ogromne. Rozlokowane w 11 halach (z czego dla samych dziennikarzy były udostępnione 4) stoiska wymuszały wielokilometrowe wojaże na piechotę, szczególnie jeśli chciało się zobaczyć wszystko.

Z targów zapamiętałem najbardziej Biomutanta, szału-nie-robiącego Cyberpunka, mocno wyreżyserowany, acz przyjemny w obyciu gameplay z Dying Lighta 2 i szalenie grywalne Darksburg od Shiro Games. Jak już piszemy o kuriozach – dla mnie okazało się nim Drone Champions League, tworzone z wielką pasją przez Climax Games wyścigi dronów, gdzie sterować maszynami możemy także przy użyciu radiokontrolera. Niestety, tytuł zainteresuje raczej tylko fanów tematu – gameplay jest po prostu nudnawy, a już szczególnie wtedy, gdy latamy w trybie uproszczonego sterowania. Jeśli chodzi o gamescomowe perełki, które nie zmieściły się na naszych łamach, to miło wspominam Witchstone – ślicznego sandboksowego erpega, który wydaje się połączeniem Original Sin 2 i Fable'a. Każde nasze działanie będzie mieć wpływ na świat gry – można skłócić ze sobą enpeców, okraść dom, zrzucić winę na kogoś innego. Dołączyć do jednej z kilku frakcji, zniszczyć je od środka, a nawet zostać królem-tyranem.

Ach, i swoją drogą: podziwiam ludzi, którzy mieli dość siły, by stać w kilkugodzinnych kolejkach tylko po to, by ograć przez 20 minut jakąś grę przedpremierowo – szczególnie biorąc pod uwagę fakt, że przebicie się przez sam tłum kosztuje masę energii i cierpliwości. Macie krzepę!

Ninho: Zdecydowanie, najbardziej traumatycznie z Bastianem wspominamy moment, gdy musieliśmy udać się do hali z indyczkami, by ograć Genesis Noir. Nie dość, że przebrnięcie przez tłumy odwiedzające tego dnia Gamescom graniczyło z cudem, to miejsce spotkania było skrzętnie ukryte. Mało? Wolontariusz postawiony na straży znał jedynie kilka słów po angielsku, ale wstępu bronił bardzo zaciekle. W końcu jednak się udało. Samo demo, choć graficznie urocze, tej przeprawy niestety nie wynagrodziło.

game

Z moją (nieco sceptyczną) miłością do Biomutanta możecie zapoznać się na jednej z kolejnych stron. Z gier, które ograłem, a które nie znalazły się w tym numerze, na pewno na uznanie zasługuje Liberated (takie komiksy to ja mógłbym czytać – sprawdźcie koniecznie zapowiedź Papkina w CDA 10/2019) oraz Help Will Come Tommorow – czyli This War of Mine w znajdującej się w przededniu Rewolucji Październikowej Rosji. Wrażenie zrobiły na mnie też nowe pomysły VR-owe z piłkarzykami i symulatorem pterodaktyla na czele.

Ponadto dobrze wspominam dwie gry, które w tym numerze recenzuję – Blair Witch oraz przede wszystkim Daymare: 1998. Przy okazji drugiego

Pokaz Cyberpunka 2077 był identyczny z tym z E3.

VR-owe piłkarzyki wcale nie były najdziwniejszym tworem na targach.

Stoisko Devolver Digital nikogo nie zdziwiło.

Polskie gry miały zarezerwowaną sporą powierzchnię. I dobrze, bo wysłaliśmy do Kolonii naprawdę mocną reprezentację.

Cały pobyt w Kolonii relacjonowaliśmy na naszym Instagramie: instargram.com/magazyncdaction

Na największych targach gier na świecie jak zwykle się działo.

scom

tytułu spełniłem drobne marzenie: spotkałem się z Włochami stojącymi za jego produkcją i w końcu mogłem wyrazić swój podziw dla ich wytrwałości – wszak to twórcy niedoszłego remake'u Resident Evil 2. To był fajny wyjazd.

PS Bastian, Crash Crashem, ale mogłeś pochwalić się, jaką ładną figurkę z Darksiders podarował ci enki!

Papkin: Targom nie sprzyja bliskość E3; większość dużych developerów i wydawców stara się kontrolować medialny przekaz, stąd przywozi do Kolonii te same wymuskane dema, które prezentowała w Los Angeles. Tegoroczny Gamescom odbywał się zresztą w trudnym czasie; ósma generacja konsol chyli się ku końcowi, a dziewiąta wciąż pozostaje w sferze domniemań i pogłosek. Dało się to w Koelnmesse odczuć.

Impreza, już tradycyjnie, wygrywa jednak możliwością chwycenia za pada, jak i szansą na korektę kursu. Dobrą wizytówką jej atutów była prezentacja Marvel's Avengers. W grywalnej wersji dziełko duetu Crystal Dynamics & Eidos Montreal zyskuje, w dodatku podemowa prezentacja pozwoliła developerom wytłumaczyć swój zamysł i wyprowadzić serię kontr (wobec głosów niezadowolenia). Dodam, że celnych.

Przede wszystkim jednak: niemieckie hale to gościnna przestrzeń dla prezentowania segmentów AA i indie, które w LA rozmywają się w zalewie Wielkich Ogłoszeń, Legendarnych Projektantów oraz Pierwszych Publicznych Pokazów. Patriotycznie dopowiem, że Polska była na targowej mapie bardziej widoczna niż kiedykolwiek wcześniej; wydawnicze skrzydło 11 bit przywiozło rogalikowe Children of Morta, Klabater pozwolił nam pozarządzać średniowieczną tawerną w ramach Crossroads Inn, Blair Witch przestraszył, a Ghostrunner – wywołał zadyszkę. Nawet bez niej trudno byłoby zresztą wymienić rodzime projekty jednym tchem, bo ogółem pokazano aż 72 tytuły!

Targi to jednak nie tylko gry, ale – może przede wszystkim – ludzie. MQc goniący od spotkania biznesowego do zachodniego dziennikarza, ekipa Destructive Creations, z którą można pogawędzić o grach grozy, PR-owcy Cenegi, których udało nam się przemycić na imprezę na którą ponoć „bez zaproszenia nie wszedłby papież", prezes Galaktusa wykładający specyfikę różnych rodzajów broni palnej oraz inni dziennikarze, z którymi – już tradycyjnie – piwkujemy nocą pod słynną Katedrą. W gąszczu debat i ploteczek dało się dosłyszeć sporo tematów do publicystyki, czemu – mam nadzieję – damy wyraz w nadchodzących miesiącach. |CDA|

Polska gra exclusivem EGS

PC Bee Simulator będzie przez rok ekskluzywną grą Epic Games Store. Produkcja Varsaw Games Studios trafiła pod skrzydła francuskiego wydawcy – Big Bena, który to najnowsze gry ze swojego portfolio (poza symulatorem pszczoły mowa o WRC 8 i Paranoia: Happiness) umieści właśnie w sklepu Epica.

www.epicgames.com/store

Telltale ożyło

BIZ Twórcy m.in. The Wolf Among Us mają szansę wrócić do pracy nad grami. Wszystko za sprawą wykupu aktywów firmy przez LCG Entertainment. Oznacza to, że korporacja posiada prawa do większości marek Telltale Games – poza The Walking Dead, które jest własnością Skybound.

www.lcgentertainment.com

Mr. X w multi

PS4 Capcom zapowiedział nową grę w uniwersum Resident Evil. Nie będzie to jednak ani remake trzeciej części, ani RE VIII. Studio postanowiło stworzyć asymetryczny multiplayer w stylu Left 4 Dead, w którym czworo śmiałków próbuje uciec mistrzowi gry, stawiającego na ich drodze stwory z uniwersum.

www.project-resistance.com

E SPORT

Dota 2 The International zakończone

PC PS4 XBO The International wciąż pozostaje turniejem z najwyższą pulą nagród w esporcie – na tegoroczną edycję przygotowano ponad 34 miliony dolarów do podziału między uczestników. Blisko połowę, bo 15,6 mln $, zgarnął dla siebie zespół OG, który w finale pokonał Team Liquid 3:1, choć niejako oddał rywalom pierwszy mecz. Biorąc pod uwagę, że w drużynie OG znajduje się pięciu zawodników, to każdy z nich do domu pojechał bogatszy o 3,1 miliona dolarów, czyli o ok. 200 tysięcy więcej, niż zarobili tegoroczni zwycięzcy największego turnieju tenisowego na świecie, Wimbledonu. Simona Halep i Novak Djokovic za triumf zgarnęli nieco poniżej 3 mln $. Równe 3 mln $ otrzymał natomiast Kyle „Bugha" Giersdorf za zwycięstwo w Mistrzostwach Świata w Fortnite, czyli turnieju, który na krótko przebił The International w kwestii puli pieniężnej – Epic przygotował bowiem okrągłe 30 milionów dolarów na nagrody.

www.dota2.com

Multi-Punk

PC PS4 XBO Na facebookowym fanpage'u CD Projekt Red ogłosiło, iż w Cyberpunk 2077 pojawi się tryb multiplayer. Na ten moment wiadomo o nim jedynie, że będzie oraz że pojawi się dopiero po premierze gry. Ponadto developerzy ujawnili, że ich najnowsza produkcja otrzyma darmowe rozszerzenia. Trudno jednak na ten moment wyrokować, czy będą to większe fabularne DLC, czy jedynie kosmetyczne zmiany – np. dodatkowe ubrania lub samochody. Jazda wehikułami będzie zresztą jedną z niewielu sytuacji, podczas których ujrzymy naszą postać w całości. W Cyberpunku 2077 wszystkie cutscenki zobaczymy z perspektywy pierwszoosobowej, co wywołało zresztą niemałą burzę wśród wszystkich, którzy liczyli na długie godziny spędzone w kreatorze postaci.

www.cyberpunk.net

500

najlepiej zarabiających zawodniczek rozgrywek esportowych zarobiło łącznie na graniu mniej niż zamykający pierwszą dziesiątkę wśród mężczyzn, Sumail Hassan. Uzbierał on na turniejach w Dotę 2 ponad 3,5 miliona dolarów, podczas gdy panie łącznie mogą pochwalić się jedynie 3,12 milionami $. Najlepiej opłacana zawodniczka, grająca w StarCrafta 2 Sasha „Scarlett" Hostyn, zarobiła na mapach strategii Blizzarda jedyne 335 000 dolarów.

www.esportearnings.com

Uniwersum Metro rozrośnie się o grę i film

BIZ Sporo dobrych informacji dla fanów Uniwersum Metro 2033. Na podstawie prozy Dmitrija Głuchowskiego powstanie film produkcji rosyjskiej, który w kinach ma pojawić się pierwszego stycznia 2022 roku. Chwilę wcześniej 4A Games ogłosiło natomiast, że trwają już prace nad kolejną odsłoną cyklu gier opowiadających historię książkowego Artioma. Nie może to dziwić, zważywszy, że wydawca był zadowolony ze sprzedaży ostatniej części, Metro Exodus, która otrzymała właśnie dwa DLC.

www.thqnordic-investors.com

Ja, Inkwizytor

BIZ Wciąż nie wiemy, czym adaptacja Cyklu Inkwizytorskiego ma właściwie być. Nasz publicysta słusznie jednak przewidział (w CDA 10/2019), że będzie się ona zwać Ja, Inkwizytor. Jakub Wolff, prezes The Dust, trzykrotnie przywoływał podczas konferencji prasowej marki „Detroit" i „Heavy Rain", a w rozmowie z CDA zasugerował, że gra pójdzie w kierunku interaktywnych filmów Quantic Dream. Cofając się do XVI wieku, możemy liczyć na duże dylematy i duże emocje (podług woli zabarwimy zresztą wypowiedzi pożądaną tonacją emocjonalną). Rzecz ukaże się dopiero w 2022 I spróbuje nas skusić grafiką inspirowaną płótnami Boscha. Nad zgodnością z literą powieści będzie czuwać sam autor, Jacek Piekara. ***[Mateusz „Papkin" Witczak]***

https://thedust.pl/

CIĄG DALSZY NASTĄPI

JUŻ WKRÓTCE

The Surge 2
PC PS4 XBO Druga część ciepło przyjętego soulslike'a z robotami. Ponownie będziemy ginąć na potęgę i będzie się nam to podobać.

24.09

Ghost Recon Breakpoint
PC PS4 XBO Jedna z topowych serii Ubisoftu powraca, tym razem w otwartym świecie i w co-opie dla maksymalnie czterech osób.

04.10

Concrete Genie
PS4 Gracz dostaje magiczny pędzel i... całe miasto zaatakowane przez zarazę. W uratowaniu mieściny pomagają mu duszki, które sam sobie wymaluje na ścianach.

08.10

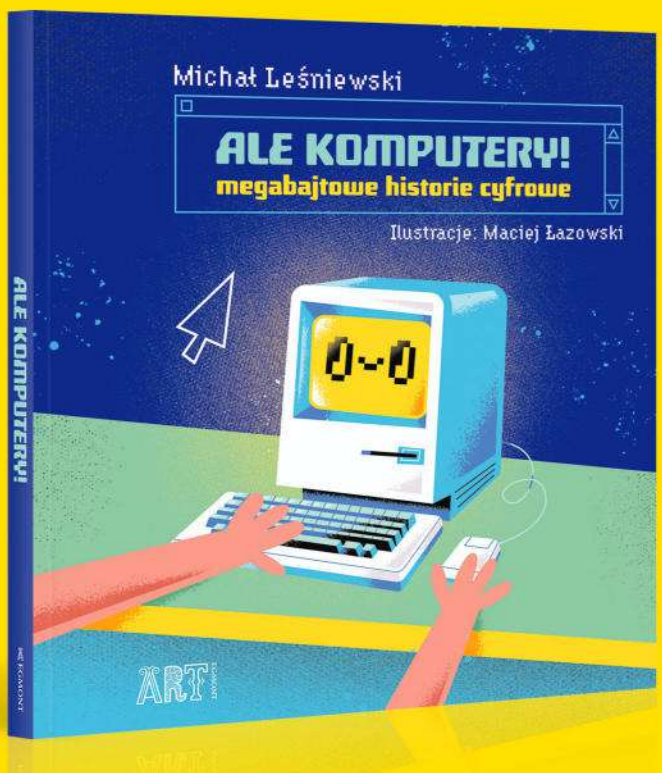
TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
WRZESIEŃ	
24 The Surge 2 (soulslike)	PC, PS4, XBO
25 The Executioner (RPG)	PC
26 Wanderlust: Travel Stories (przygodowa)	PC, iOS
26 Stygian: Reign of the Old Ones (RPG)	PC
26 Ys IX: Monstrum Nox (jRPG)	PS4
27 FIFA 20 (sportowa)	PC, PS4, XBO, NS
27 Code Vein (RPG)	PC, PS4, XBO
27 Tropico 6 (city builder)	PS4, XBO

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
PAŹDZIERNIK	
4 Ghost Recon Breakpoint (akcja)	PC, PS4, XBO
9 Concrete Genie (akcja)	PS4
11 Grid (wyścigowa)	PC, PS4, XBO
17 The Beast Inside (survival horror)	PC
17 Travis Strikes Again: No More Heroes (akcja)	PC, PS4
18 A Hat in Time (platformowa)	NS
18 Plants vs. Zombies: Battle for Neighborville (akcja)	PC, PS4, XBO
22 Star Wars: The Old Republic – Onslaught (RPG)	PC

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
22 WWE 2K20 (sportowa)	PC, PS4, XBO
25 Call of Duty: Modern Warfare (FPS)	PC, PS4, XBO
25 MediEvil (akcja)	PS4
25 The Outer Worlds (RPG)	PC, PS4 XBO
29 Close to the Sun (przygodowa)	PS4, XBO, NS
29 Vampyr (RPG)	NS
29 Gwint (karciana)	iOS
31 Luigi's Mansion 3 (akcja)	NS
31 Persona 5 Royale (jRPG)	PS4

Dział Info przygotowali Ninho, Bastian, enki i Papkin.

REKLAMA



MEGABAJTOWE HISTORIE KOMPUTEROWE!

A WŚRÓD NICH MIĘDZY INNYMI:

TAJEMNICE ENIGMY
KOMPUTER KONTRA SZACHISTA
POCZĄTKI FIRMY APPLE
HISTORIA ATARI

TVP abc czasdzieci.pl DZIECI Lustro Biblioteki CD-ACTION PC Format wp wirtualna polska

Zamów online na EGMONT.pl

PRODUCENT: AMPLITUDE STUDIOS
DATA PREMIERY: 2020
MULTI: TAK

STRATEGICZNA • CYWILIZACJA

HUMANKIND

Zostawia ślad: **enki**

„Po to powstaliśmy. To jest nasz Everest".

Nowoczesny remiks Cywilizacji szykowany przez zdolnych DJ-ów.

Amplitude Studios zdążyło sobie wyrobić reputację znakomitych rzemieślników, których gry rozmachem i dopracowaniem stawały w szranki z tuzami poszczególnych gatunków. Paryżanie dłubali zarówno w kosmicznych, jak i „przyziemnych" strategiach 4X (Endless Space, Endless Legend), a także opowiadali historie ze swego dzielonego uniwersum z perspektyw zupełnie odmiennych produkcji (Dungeon of the Endless, Love Thyself). Wszystko po to, by zdobyć doświadczenie, ludzi i pieniądze na to, by stworzyć Humankind.

Jedno spojrzenie na miasto ujawni warstwy dziedzictwa kulturalnego na przestrzeni wieków jego rozwoju.

Nie da się tego ująć inaczej – **nadchodząca gra Amplitude to bezpośredni atak na fort okupowany przez Firaxis i serię Sid Meier's Civilization**; innowacyjny pomysł na to, by opowiedzieć grywalną historię ludzkości na sposób, na jaki niejako zmuszeni do trzymania się ugruntowanej formuły Amerykanie nie mogliby sobie pozwolić.

Strategia od pierwszej tury

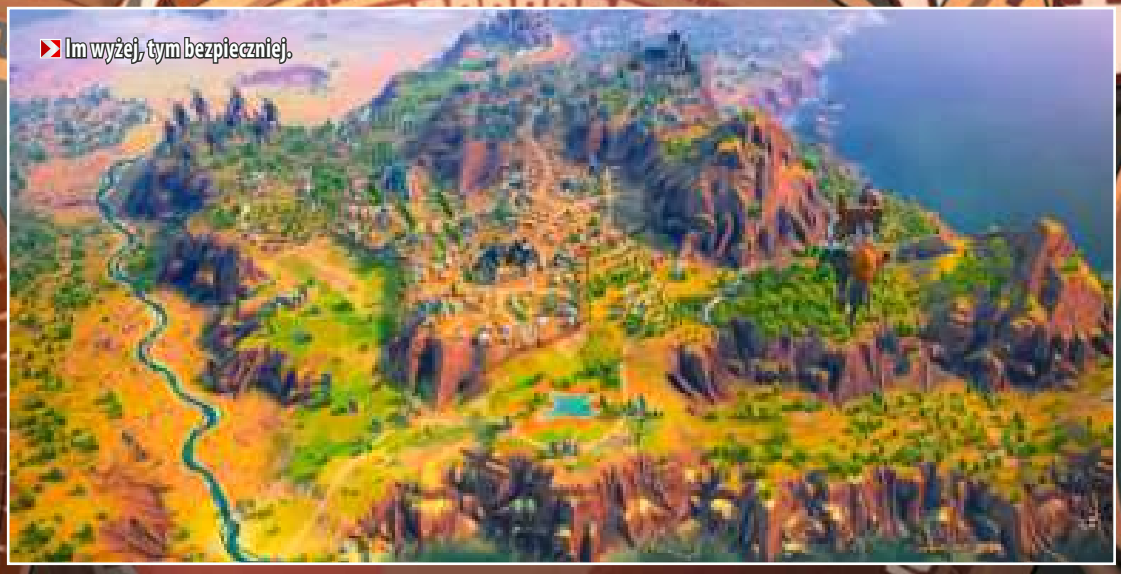
Humankind – całkiem dosłownie – zaczyna z wysokiego C, oferując prawdziwie trójwymiarowe mapy. Ich topografia, a zwłaszcza umiejscowienie wzniesień, ma kluczowe znaczenie dla osiedlających się na nich plemion – i to jeszcze długo po pierwszych turach rozgrywki. Te spędzimy jako koczownicy. Do dyspozycji dostaniemy kilka grup, które będzie można rozesłać w różne strony świata w poszukiwaniu wiedzy. Zdarzy się jednak, że na drodze ku oświeceniu stanie jednemu z drugim stado rozsierdzonych słoni czy wielkich kotów – wtedy może się okazać, że lepiej było trzymać się w kupie i we względnym bezpieczeństwie poszukać miejsca na pierwszą osadę oraz sposobności założenia pierwszej kultury.

Oto i bowiem kolejna cecha fundamentalnie wyróżniająca Humankind w gatunku – zamiast wybierać przywódcę/narodowość/tożsamość na początku rozgrywki, będziemy tę ostatnią tworzyć w jej trakcie, na przestrzeni wszystkich sześciu er rozwoju technologicznego i kulturalnego. Zamiast przeć przez wieki jako Zulusi ku gwiazdom albo Amerykanie ku zwycięstwu dyplomatycznemu, będziemy walczyć o ponadczasową chwałę i składać nasze dziedzictwo z różnych narodowości i tradycji – finalnych kombinacji będą całe tysiące.

Cofać się do przodu

Będzie to działać tak, że przy każdym awansie pomiędzy erami zyskamy możliwość dobrania cech i osiągnięć naukowych jednej z dziesięciu kultur (lub mniejszej ich liczby, jeśli ktoś już wcześniej jakąś sobie przysposobił). Na początku, na przykład, wzmocnimy nasze budownictwo, wcielając się w Egipcjan, albo sięgniemy po inne bonusy oferowane przez Babilończyków, Asyryjczyków czy chińskie państwo Shu. Po zdobyciu kolejnych siedmiu punktów chwały (uzyskiwanych dzięki pamiętnym czynom – wybudowaniu niezwykłych monumentów czy wygrywaniu wielkich bitew itp.) otworzą się przed nami wrota kolejnej epoki. Ale jest jeden haczyk. Podczas gdy w Cywilizacjach zapewne sięgnęlibyśmy po pierwszą nadarzającą się możliwość, by przyspieszyć swój rozwój i zyskać przewagę nad rywalami (militarną, technologiczną, dyplomatyczną...), **w Humankind skuteczną strategią może okazać się wręcz... stagnacja**.

To dlatego, że tutaj cel ma być bardziej „realistyczny" niż chociażby standardowe zagarnięcie dla siebie wszystkich wrogich heksów. Ba, wygrać możemy nawet, kontrolując pod sam koniec gry zaledwie


Im wyżej, tym bezpieczniej.

Nie zabraknie pięknych (i niebezpiecznych) cudów natury.

Wybierz kulturę, aby wybrać swą przyszłość.

oskubany przez rozbiory ogryzek dawnego imperium, przebrzmiały naród, o którego historycznych dokonaniach mimo wszystko uczą wszystkie szkoły na świecie (patrz: Grecja, Rzym, Mongolia). Wszystko dzięki wspomnianemu systemowi punktów chwały, których finalna suma zdeterminuje ostatecznych zwycięzców. Przykład: aby otrzymać dostęp do kolejnej ery, wystarczy zgromadzić siedem punktów, ale w każdej do zdobycia będzie aż dwadzieścia jeden. To właśnie dla chwały i ugruntowania dziedzictwa kulturalnego warto będzie wstrzymać się z nabywaniem wiedzy i przyjmowaniem kolejnych bonusów na przełomach epok. Amplitude odnosi się bezpośrednio do naszej historii – imperia powstają, osiągają złoty wiek i wreszcie przemijają, grunt to najlepiej wykorzystać czas ich wielkości.

Rzut okiem

Na screenach Humankind wygląda ponadprzeciętnie, w ruchu zaś gra prezentuje się po prostu pięknie. Ma w tym swój udział wspomniana wielopoziomowa topografia mapy, ale także **wyraźne ślady, które poszczególne kultury pozostawiają w pejzażu stale rozlewających się po regionach miast** (nieprzypadkowo logo gry to odcisk dłoni, ludzki „ślad"). Dzięki zachowaniu architektury najstarszych dzielnic na pierwszy rzut oka można prześledzić wizualną historię rozrostu danej cywilizacji – również w przypadku zetknięcia się z innymi narodami. Zauważywszy na ich terenie piramidy, fikuśnie zdobione dachy pagód i proste brukowane niemieckie drogi, od razu będziemy mieli pewne pojęcie na temat tego, co – w razie konfliktu – dany władca przeciw nam wytoczy. Czy będą to ustawione za wikińskimi berserkerami chińskie wozy rakietowe, czy husaria (tak, w okolicy Renesansu pojawi się sposobność zaczerpnięcia i z polskiego dziedzictwa kulturalnego) szarżująca zza samurajskich szeregów?

Samych starć Amplitude nie pokazało jeszcze na pierwszej prezentacji, ale pewnym jest, że – podobnie jak w najnowszym Age of Wonders – **znajdą tu coś dla siebie entuzjaści taktyki wojskowej**. Po inicjacji bitwy przez dwie armie regimenty wchodzące w ich skład zostają rozstawione po okolicznych polach, a gracz będzie mógł kontrolować ich poczynania w trybie taktycznym. To tutaj również w bezpośredni sposób okaże się to, jak dobrym pomysłem było zakładanie ufortyfikowanych osad na wzgórzach, bo przewagę elewacji w bezpośredni sposób będzie można przekuć na przewagę strategiczną.

Ku chwale ludzkości

Humankind to nowoczesny remiks Cywilizacji szykowany przez wyjątkowo zdolnych DJ-ów o reputacji i zapleczu (w zamian za dodatkowe wsparcie finansowo-marketingowe Amplitude oddało się w ręce Segi) pozwalających wierzyć w to, że wreszcie ktoś nie tylko podpiłuje nóżkę stołka, na którym siedzi seria Sida Meiera, ale wręcz bezceremonialnie ją z niego zrzuci. Nie ulega wątpliwości, że ambitni paryżanie zdobyliby za to solidną garść należnych punktów chwały. |CDA|

PRODUCENT: CREATIVE ASSEMBLY SOFIA
DATA WYDANIA: 2020
MULTI: PEWNIE TAK, ALE SZCZEGÓŁÓW BRAK

STRATEGIA • ANTYK

TOTAL WAR SAGA: TROY

Był dzieckiem w kolebce, co łeb urwał hydrze: **Mateusz „Papkin" Witczak**

Troja zabierze nas w świat „Zeusa" i „Hery", „minotaurów", „centaurów" i „złotego runa". Tyle że wątki rodem z mitologii weźmie w cudzysłów.

Niedawne Three Kingdoms uwodziło dwojakim potraktowaniem materiału źródłowego; zależnie od trybu zabawy dostawaliśmy bądź kampanię historyczną, bądź starożytną chińską baśń. Inną ścieżką podąży Troy, pełnometrażowy debiut bułgarskiego oddziału Creative Assembly (który zasłynął wcześniej dodatkami do Rome'a II). Choć eksperci od wojen totalnych wpiszą podania i legendy w kod źródłowy gry, jednocześnie podadzą je w wątpliwość.

Jedna prawdziwa wieszczba: bić się za ojczyznę!

Wskazówka cofnie się do czasów wojny trojańskiej, czyli chronologicznie najdalej ze wszystkich przedstawicielek cyklu. Czytelników „Iliady" ci u nas dostatek (to wszak lektura obowiązkowa w liceum), dyskretnie jednak przypomnę, że porwanie Heleny przez jurnego Parysa doprowadzi do politycznych napięć. Achajscy książęta wyruszą, by zbrojnie zdobyć Troję, gdzie zabarykadowali się kochankowie.

Tytuł wpisze się w założenia Total War Sagi, miniserii skupionej na krótszych, acz obfitujących w wydarzenia okresach. A choć w helleńskich „wiekach ciemnych" wiara w zabobony była powszechna, bułgarski developer zamierza dokonać ich śmiałej dekonstrukcji. Zamiast mgły wojny zobaczymy płócienną mapę (zresztą jedną z największych w historii serii, obejmującą tereny antycznej Grecji, dzisiejszej Turcji i basen Morza Egejskiego), na którą naniesiono wizerunki mitologicznych potworów. Te rozmyją się, gdy tylko odkryjemy nowe terytoria, co jest uroczą, choć grubo ciosaną metaforą (zwiedzając świat, pozbywamy się zaściankowych przesądów).

Część zasobów poświęcimy na modły do siedmiu bogów. Zresztą dość cynicznie, bo choć lokatorzy Olimpu nie wpływają bezpośrednio na wydarzenia, obywatele w ich wpływy wierzą. Czcząc Aresa, zbudujemy więc w żołnierzach większą wolę walki, a lekceważąc go – możemy doprowadzić do buntu wiarusów. Pojawią się inspirowane mitologią oddziały, ale również ich obecność zostanie wytłumaczona. O ile w starożytnych podaniach Minotaur był synem królowej Krety i byka, w grze ma być potężnym wojownikiem, z impetem godnym parzystokopytnych szarżującym na wrogie oddziały, które w dodatku (skutecznie!) przestrasza, przywdziawszy na głowę hełm z byczej czaszki.

Ekonomia, głupcze!

Rozgrywkę rozpoczniemy jako lider jednej z ośmiu frakcji (po cztery greckie i trojańskie), szybko orientując się w zawiłościach rozbudowanej ekonomii. Obok surowców podstawowych (żywność i drewno) zbierzemy zaawansowane (brąz, kamień) i jeden specjalny (złoto). Intuicyjnie czujecie zapewne, że im wyższy poziom jednostki/budynku – tym rzadszych materiałów wymaga.

W polu udzielać się będą herosi znani z kart historii – Achilles ma dysponować najbardziej zróżnicowanymi regimentami elitarnych żołnierzy, a w walce kierować się emocjami (np. wpadając w szał). Hektor, syn króla Priama, otrzyma z kolei bonusy za realizację zleceń ojca (co przybliży go do tronu) oraz – z racji pozycji obrońcy Troi – będzie dysponował najsilniejszymi oddziałami defensywnymi.

Zademonstrowane podczas prezentacji starcie było (kolejnym już) popisem maestrii animatorów. Total War przyzwyczaił nas do tego, że choreografie starć pieszczą oko, i faktycznie, Minotaur ryczy, tumani i przestrasza. Gdy naciera, umyka przed strzałami, a rydwany (które pełnią tu funkcję kawalerii) padają pod jego naporem jak źdźbła trawy. Nie zabrakło też potyczki Hektora z Parysem (podobnie jak w Three Kingdoms – czempioni będą mogli się pojedynkować jeden na jednego), jakim blisko było do starć z filmu Wolfganga Petersena. |CDA|

Hellada czaruje, ale co najwyżej widokami. Wątków „magicznych" gra nie zignoruje, ale wytłumaczy, wpisując w szerszy kontekst.

Retrospektywa

Tuż przed Gamescomem ogłoszono, że siedmioletnie Fall of Samurai (samodzielny dodatek do Shoguna 2) zostanie ponownie wydane jako część Total War Sagi. Oczywiście w zestawie ze wszystkimi DLC. Decyzja wydaje się słuszna, bo zapowiadając miniserię, developerzy podawali ten właśnie tytuł jako przykład stojącej za nią idei.

PONSOR GŁÓWNY

1936 TYMBARK

Organizator mtp GRUPA

PGA

POZNAN GAME ARENA

8-20 X 019

PONSOR

inea

PARTNER

Monte Snack

OKALIZACJA

Międzynarodowe Targi Poznańskie

ARTNERZY MEDIALNI

eska · WP · MenisHealth · CD-ACTION · CHIP · benchmark.pl · gram.pl · auto motor sport · ams · games POLSAT · ESKA TV

ARTNERZY TECHNOLOGICZNI

LG · ACTiNA

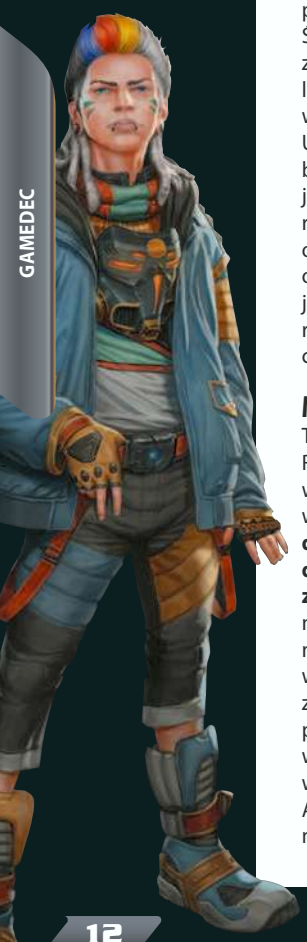
PRODUCENT: ANSHAR STUDIOS
DATA WYDANIA: 2020
JAK ZAGRAĆ: POCZEKAĆ NA PREMIERĘ

ADAPTIVE RPG • WYBORY • ŚLEDZTWA • CYBERPUNK

GAMEDEC

Farmi w F2P: **Ninho**

Gamedec to prywatny detektyw, tropiący przestępców w wirtualnym świecie. Gamedec to ty. A ty jesteś „sumą swoich wyborów".



Warszawa XXII wieku zdecydowanie różni się od dzisiejszego obrazu naszej stolicy. Futurystyczne miasto dzieli się nie tylko na dzielnice dla bogatych i slumsy pełne podejrzanych typów oraz biedoty. Świat realny jest bowiem tutaj tylko jedną z opcji – wystarczy wejść do pierwszego lepszego baru, by podłączyć się do rzeczywistości wirtualnej którejś z gier-światów. Uzależniającej rozrywki, która wielu osobom zastępuje prawdziwe życie, dla wielu jest źródłem zarobku i utrzymania, a dla równie sporej liczby wirtualne światy otwierają zupełnie nowe sposoby na oszustwa, wyzysk itp. Bardzo szybko pojawiło się więc zapotrzebowanie na nierzeczywistych stróżów prawa – gamedeców. W grze wcielamy się w jednego z nich.

Mnogość wątków i wyborów

Twórcy przedstawiają grę jako adaptive RPG, czyli taką, w której świat dostosowuje się do naszych wyborów. Dodatkowo (podobnie jak w papierowych RPG) **dostajemy dużą swobodę w podejściu do wykonania stawianych przed nami zadań**. W zależności od tego, jak rozwiniemy naszą postać oraz jakie pochodzenie jej wybierzemy, będziemy mogli wyciągnąć od kogoś informacje perswazją, zastraszając go albo zwyczajnie przekupując. Do wspomnianego we wstępie baru początkowo nie chciano nas wpuścić ze względu na podejrzany ubiór. Aby zmusić bramkarza do ustąpienia, mogliśmy powiedzieć mu, że pochodzimy z dolnego miasta (czyt. „jestem swój!") albo też po prostu wyjawić, że jesteśmy gamedekiem. Detektywi mają na mieście spory respekt.

Kiedy weszliśmy już do środka, zalogowaliśmy się do gry przypominającej Farmville. Wówczas cyberpunkowa sceneria ustąpiła miejsca wioskowo-westernowym krajobrazom, a my mogliśmy rozpocząć śledztwo. Okazuje się bowiem, że gracze tak zapamiętale uprawiają w grze rzepę, że aż smażą im się mózgi. Dostajemy zlecenie sprawdzenia, czy jest to przypadek, czy stoi za tym coś więcej. Nim jednak zaczniemy dochodzenie, nic nie stoi na przeszkodzie, byśmy rzepę pokopali własnoręcznie (ew. podkradali kopiącym monety!) czy zwyczajnie pospacerowali po mapie gry. W toku śledztwa stajemy się świadkami zapaści jednego z użytkowników. Wówczas mamy wybór – czy wylogujemy go z gry (wówczas przeżyje, ale straci wszystkie zarobione monety), czy pozwolimy, by zmarł.

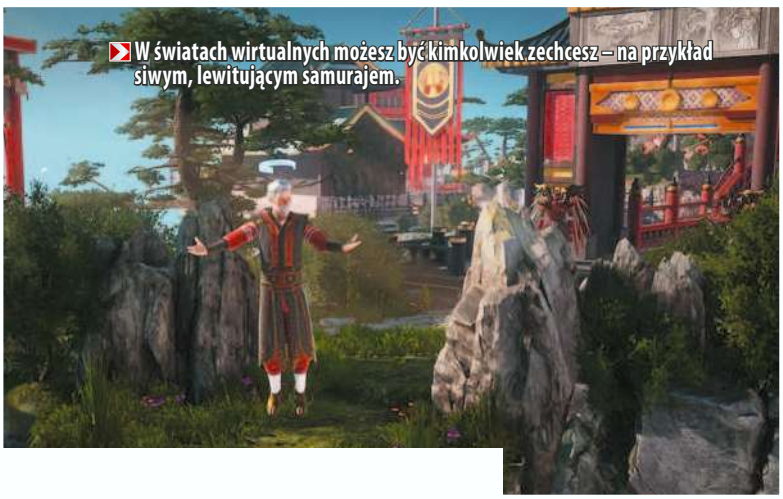
Każda opcja otwiera przed nami zupełnie nowe możliwości rozwinięcia dochodzenia, może też spowodować realne konsekwencje w dalszej części rozgrywki. Co więcej, **twórcy podkreślają, że w grze nie będzie złych wyborów**. To, w jaki sposób ją ukończymy, zależeć będzie tylko od nas. Podobnie jak to, czy nasze poczynania uznamy za moralnie uzasadnione, czy jednak będzie gryzło nas sumienie. Będziemy „sumą naszych wyborów".

Bądź jak Sherlock

Dłuższą chwilę podczas prezentacji poświęcono na przedstawienie tego, w jaki sposób działać w Gamedecu będą śledztwa. **Wystarczyło jednak kilka sekund, by podobieństwa do gier Frogwares – serii o Sherlocku Holmesie, a także niedawnego The Sinking City – pojawiły się same.** Podobnie jak tam pozbieramy szczątkowe informacje, które zaowocują poszlakami i wskazówkami. Gdy uzyskamy już gotową mapę myśli, wciąż będziemy mieć możliwość wyboru interpretacji materiału dowodowego. Wraz z podjętą decyzją otworzą się zupełnie nowe możliwości prowadzenia śledztwa, nic nie stanie na przeszkodzie, by zamknąć dochodzenie przedwcześnie – czasem pojawi się nawet ktoś, kto będzie skłonny za to zapłacić.

Szykuje się ciekawe połączenie RPG z Sherlockiem Holmesem.

Warszawa XXII wieku to niebezpieczne miasto. Staniemy przed szansą uczynienia go nieco spokojniejszym miejscem.



W światach wirtualnych możesz być kimkolwiek zechcesz – na przykład siwym, lewitującym samurajem.

Podobnie było w zaprezentowanym queście, który mogliśmy zamknąć, wybierając wersję, w której grający w klona Farmville są ćpunami i dlatego giną w grze. To jednak tylko część prawdy, której kolejne okruchy moglibyśmy zbierać w trakcie dalszego dochodzenia. Jeśli pójdziemy na skróty, może to się odbić nam oczywiście czkawką.

Twórcom natomiast na pewno na dobre powinna wyjść **ścisła współpraca z autorem książek, Marcinem Przybyłkiem**. Trzyma on pieczę nad scenariuszem, jak również nad spójnością kreacji stworzonego przez niego świata. Anshar Studios podzieliło się anegdotą o gazetowych śmieciach w slumsach. Jeden z developerów umieścił takowe w lokacji, a pisarz kazał je stanowczo usunąć, jako że w Warszawie XXII wieku papieru po prostu nie ma. W związku z tym możemy być pewni, że dostaniemy spójny, wiarygodny świat i nie będzie narzekania, że „w książce to było inaczej".

Czy będziemy narzekać na inne aspekty? Dowiemy się w przyszłym roku. Build, który zobaczyłem w trakcie Gamescomu, był obiecujący, ale jednocześnie nie pokazywał na tyle dużo, by wyrobić sobie jednoznaczną opinię. Pozostaje więc trzymać kciuki, że złożona rozgrywka dojedzie na premierę wraz z mocną, głęboką fabułą. **|CDA|**

Autor książek o grze

Anshar Studios chętnie cytują autora książek, Marcina Przybyłka, gdy ten tłumaczy umiejscowienie fabularne gry. W oficjalnym komunikacie możemy przeczytać m.in. że „bazę inspiracji dla gry stanowią dwa pierwsze tomy pentalogii „Gamedec", czyli „Gamedec. Granica Rzeczywistości" oraz „Gamedec. Sprzedawcy lokomotyw". Ponadto Przybyłek podkreśla, że znajomość pierwowzoru nie będzie niezbędna do zabawy: „Czytelnicy znający przygody Torkila Aymora znajdą liczne odwołania do książek i zaczerpnięte z nich motywy, a ci, dla których Gamedec jest czymś zupełnie nowym, potraktują moją literaturę jako rozwinięcie tego, co znajdą w grze".

- PRODUCENT: CRYSTAL DYNAMICS, EIDOS MONTREAL
- DATA WYDANIA: 15 MAJA 2020
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA A-DAY
- MULTI: CZTEROOSOBOWY CO-OP

STRZELAJ • BIJ • ZGARNIAJ LOOT

JUŻ GRALIŚMY!

Rozgania ciemne chmury: **Mateusz „Papkin" Witczak**

Kynologiczna ciekawostka: choć w numerze 08/2019 wieszałem na Marvel's Avengers psy, trzy wydania później muszę swe wątpliwości odszczekać.

Przyczyna jest prozaiczna – wreszcie rozumiem, czym ta gra właściwie jest.

Złe wzorce

Nie zrozummy się źle, przejąwszy w Koelnmesse pada, by samodzielnie rozegrać prezentowaną na E3 sekwencję, zmieniłem zdanie w umiarkowanym stopniu. Niezależnie od tego, czy gramy Iron Manem, Thorem, Hulkiem, Kapitanem Ameryką czy Czarną Wdową, prolog cofa nas do czasów, w których Batman i Asasyn wciąż wyznaczali wzorce systemu walki. Mamy więc do dyspozycji atak silny (wolny) i słaby (szybki), a na deser: specjala. System uzupełnia za nas odległości, antagoniści taktownie czekają na razy, a taneczna choreografia bierze górę nad precyzją.

Z kontrolerem w dłoni dostrzegłem dwa potencjalnie niepokojące patenty: przeciwnicy legitymują się poziomami, a zadawane obrażenia są widoczne na ekranie. To czytelny znak, że Avengersi zbliżają się do Anthema, The Division i Destiny. Słowem: gier-usług, wrogów-gąbek i przeglądania lootu ze skrupulatnością godną księgowego. Czy jednak stawiać na nich krzyżyk? Nic bardziej mylnego; **gra czerpie zarówno ze Spider-Mana, jak i Borderlandsów. Szczęśliwie: z obu bierze to, co najlepsze.**

Gamescom był okazją, by odeprzeć zarzuty.

Pokazany w Los Angeles (i rozegrany Kolonii) fragment jest tylko – i aż – samouczkiem. Podczas prezentacji, którą po sesji organizowało Square Enix, podkreślano ten fakt przynajmniej dwukrotnie, równocześnie zapewniając, że zespół nie zamierza nas później męczyć QTE. Była to zresztą najmądrzejsza konferencja, na jakiej byłem w ciągu sześcioletniej obecności na targach; duet Crystal Dynamics & Eidos Montreal udowodnił na niej, że ma kompetencje zgoła niespotykane. Potrafi słuchać. We wstępie przywołałem moją zapowiedź z CDA 08/2019, jaka to kończyła się serią sceptycznych pytań, na które – bez wyjątku – developerzy odpowiedzieli. Pozwólcie więc, że aby wytłumaczyć wam Avengersów, zadam je ponownie.

Jaka będzie struktura misji?

Zadania fabularne (vel Hero Missons) rozegramy solo i będą się one ogniskować wokół konkretnych postaci. Ponoć są „warte Avengersów", którzy to – nawiasem mówiąc – otrząsnąwszy się z pięcioletniej traumy – staną na czele ruchu oporu. Przez lata nieobecności superbohaterów obronę Ziemi wzięło na siebie AI, ostatecznie okazując się – jak to zwykle bywa – elementem aparatu opresji. Właśnie podczas singlowych, dedykowanych konkretnych postaciom misji, mają się dziać Ważne Wydarzenia, Fabularne Wolty i Momenty Popychające Akcję Do Przodu.

Co z aktywnościami pobocznymi?

Obok scenariuszy dla jednego gracza możemy liczyć na kooperacyjne zadania dodatkowe (vel Warzone Missions). Innymi słowy: punkty zapalne, których zaliczenie dopowie szczegóły na temat historii, acz niekoniecznie musimy brać w nich udział. Ile ma ich być? „Wiele" – lakonicznie odpowiada przestawiciel studia. Jeszcze więcej po premierze.

Czy będzie otwarty świat, a może hub, z którego wyprawimy się na grind?

Hubem ma być baza Mścicieli, z której obierzemy sobie zadania, zresztą: rozsiane po całym świecie (a kolejne regiony będą się pojawiać w ramach nieodpłatnych DLC). Nadmieńmy jednak, że lokacje są „duże i otwarte", a poszatkowanie rozgrywki ma nam wynagradzać zróżnicowana scenografia.

Jak będzie przebiegać rozwój herosów?

Avengersi zbliżą się do loot shootera, acz na bezpieczną odległość. Po każdej misji mamy być nagradzani wyposażeniem dedykowanym poszczególnym postaciom. Przedmioty opisano kolorystycznie, zresztą dość klasycznie (od szarego, przez niebieski, po złoty). Gadżety mają nam zagwarantować perki, a zebranie całego zestawu rynsztunku – spektakularne bonusy. Podczas prezentacji dało się też wypatrzyć slot na artefakty, acz zespół nie jest gotowy, by o nich mówić.

Ameryka czasem osłania się tarczą, a czasem murem przy granicy z Meksykiem.

Żelazo warto kuć, póki gorące, no ale bez przesady.

Mrok padł na miasto, gdy Avengersi ogłosili emeryturę... z drugiej jednak strony wszystkie budynki wciąż stoją.

Każdego herosa opisują cztery statystyki (walka w zwarciu, walka na dystans, obrona, „heroiczność", czyli ataki specjalne) oraz drzewko zdolności o bujnej koronie. Z czasem Iron Man będzie mógł się zamienić w eksperta od walki w zwarciu, specjalisty od repulsorów, laserów lub rakiet. Co ważne: awanse nie będą współdzielone. Może się więc zdarzyć, że posiadacz 30-poziomowego Hulka dysponuje raptem trzeciopoziomową Black Widow. Poziom trudności, twierdzą przedstawiciele Crystal Dynamics, wcale wówczas nie zwariuje; zamiast tego dynamicznie dostosowując się tak do naszego doświadczenia, jak i liczby herosów kontrolowanych przez żywego gracza.

Jak ma wyglądać personalizacja i jak wiele zawartości scedowano na DLC?

Tony Stark przestanie być zaopatrzeniowcem kolegów po spandeksie... co nie znaczy, że dodatkowe kostiumy się nie pojawią. Developerzy Marvel's Avengers pilnie wpatrywali się w Spider-Mana od Insomniac; także oni zamierzają udostępnić odbiorcom kostiumy rozsiane po komiksowych sagach. Na razie wiemy o Grey Hulku w garniaku rodem z lat 20., Kapitanie Ameryce z kontrowersyjnej serii „The Secret Empire" i Iron Manie z prototypową zbroją Mark I. A choć garderoba ma być listem miłosnym wysłanym komiksiarzom, to za pokwitowanie trzeba będzie zapłacić. Monetyzacja ma się opierać właśnie na kosmetyce.

Wstrzymam się z entuzjazmem...

...pisałem trzy miesiące temu. Dziś chcę Avengersów zrehabilitować. Historia, w której Thor uważa się za niegodnego własnego młota, Hulk nie może się już przemienić w Bruce'a Bannera, Czarna Wdowa wróciła do bycia najemniczką, Iron Man nie ma dłużej swoich boskich przymiotów (bogactwo, władza), a Kapitan Ameryka ponoć nie żyje (acz, nie łudźmy się, z pewnością zaliczy teatralny comeback), poniekąd zaczyna się od końca. Marka jest jednak mocniejsza niż kiedykolwiek („Avengers: Koniec gry" to w końcu najbardziej dochodowy film w historii), a Crystal Dynamics (Tomb Raider) i Eidos Montreal (Deus Ex) mają doświadczenie w redefiniowaniu klasyków.

Fabuła – mówi mi przedstawiciel Crystal Dynamics – nie kręci się wokół uratowania świata. „Kręci się wokół uratowania Avengersów". Cóż począć, spróbuję. Szkoda jedynie, że ci wciąż wyglądają jak plastikowe figurki Marvel Cinematic Universe, nieudolnie odlane przez chińskiego przedsiębiorcę. Z drugiej jednak strony – zagadnięty o sprawę developer zapewnił nas, że zespół „wczytuje się w głosy fanów", a taka Black Widow przeszła przez kilka miesięcy lifting. Na odbywającym się w San Diego Comic Conie rozjaśniono jej cerę, a wyostrzono makijaż i rysy.

Wniosek?

Jeśli się uda i Avengersi staną się obsługiwaną przez kilka lat grą-platformą, czerpiącą zarówno z bogactwa 23 filmów MCU, jak i komiksowej spuścizny, będę pierwszym przy sklepowej kasie. Jeżeli jednak mój ostrożny optymizm się nie sprawdzi, a Crystal Dynamics (cykl Legacy of Kain, reformatorski Tomb Raidera) i Eidos Montreal (udana reaktywacja Deus Eksa, śmiały reboot Thiefa), zmarnują swój talent, to, klnę się na wszystkie świętości...

...będzie mi smutno. |CDA|

CIESZY

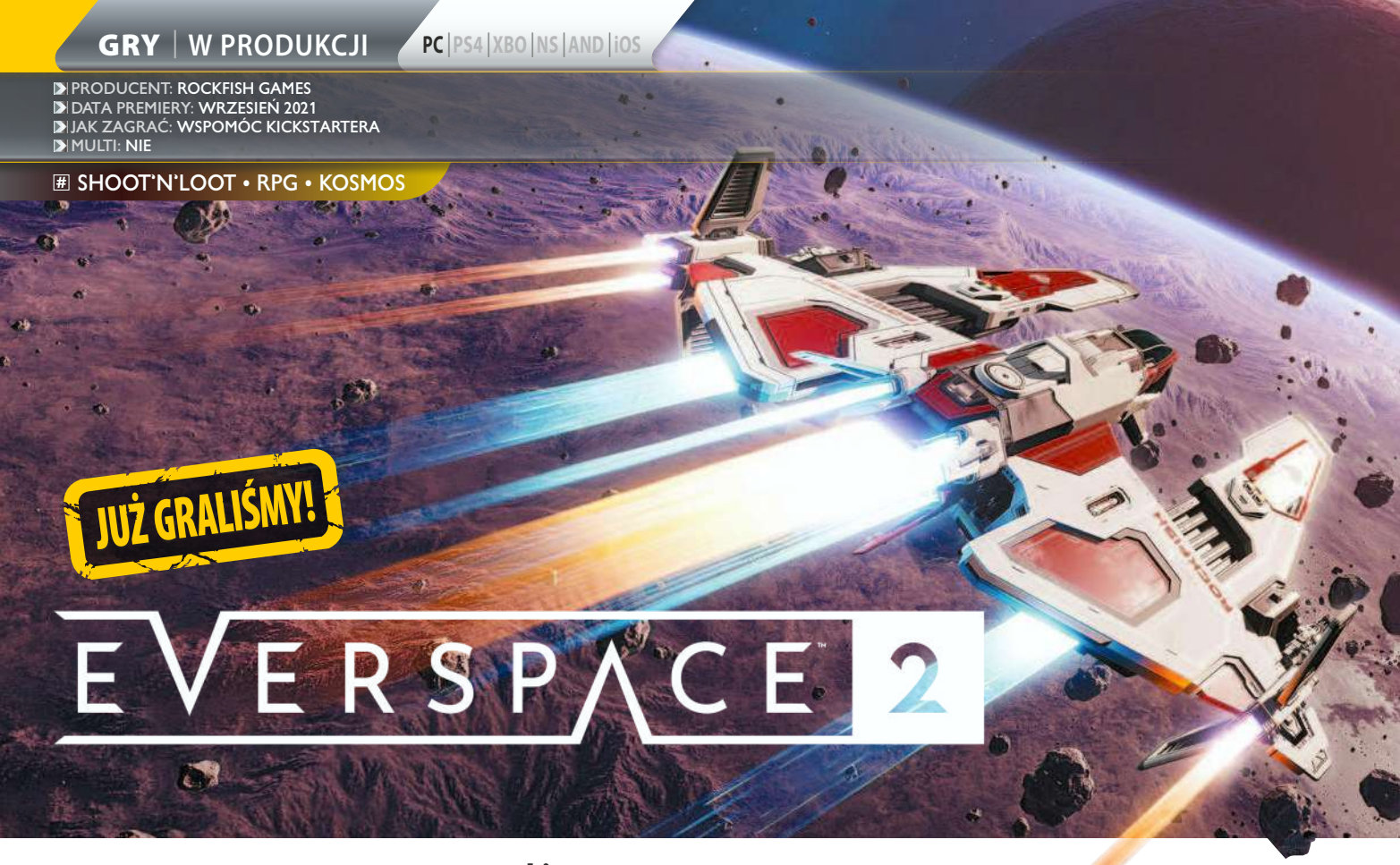
- ⊞ prezentacja rozwiała wątpliwości
- ⊞ w akcji wydaje się bardziej zróżnicowane niż na gameplayu

NIEPOKOI

- ⊟ Avengersi wciąż mają raczej nieprzeestetyzowane oblicza

PRODUCENT: ROCKFISH GAMES
DATA PREMIERY: WRZESIEŃ 2021
JAK ZAGRAĆ: WSPOMÓC KICKSTARTERA
MULTI: NIE

SHOOT'N'LOOT • RPG • KOSMOS



Już nie boi się o życie: **enki**

Pierwszy Everspace udowodnił, że roguelike'owe zasady rozgrywki sprawdzają się również w kosmicznej strzelance. Ambicje drugiego są znacznie większe.

Koniec z proceduralnością, permaśmiercią i walką na wstecznym(*)! Uginając się pod falami próśb społeczności fanów, Rockfish porzuca w „dwójce" dotychczasowy wygląd gameplayu i zamienia losowość na erpegową przygodę w ręcznie wydłubanym w zerach i jedynkach uniwersum.

Cewka Horadrimów

Nie chcę epatować określeniem „Diablo w kosmosie", bo i klasyk Blizzarda jest już niemłody, i mieliśmy już przecież w historii Freelancera i podobne mu lekkie, ale niepozbawione erpegowo-ekonomicznej głębi kosmiczne strzelanki (żeby wymienić choćby Rogue Galaxy Outlaw z poprzedniego numeru). Everspace 2 to ni mniej, ni więcej, tylko **laserowo-rakietowa fantazja o międzyplanetarnym bohaterze, w hollywoodzkiej oprawie wizualnej**, pełnej niezwykłych teł, dynamicznych cieni rzucanych przez asteroidowe lasy oraz wszelkich możliwych efektów cząsteczkowych podczas starć. Graficy zaledwie dwudziestoosobowego Rockfisha pokazali, co umieją, już przy okazji pierwszej części – tutaj będą mieli zaś jeszcze większe pole do popisu.

Samą grę Niemcy chcą wydać niemal dokładnie za dwa lata („na PC i konsole" – nie podświetliliśmy na górze, jakie konkretnie będą to platformy, bo zapewne i twórcy tego nie wiedzą – za dwa lata sprzętowy krajobraz może wyglądać zupełnie inaczej niż dziś). Na potrzeby promocji i przy okazji Kickstartera, stworzyli niemniej prototyp, który pozwala pofrunąć trzema statkami w kilku sektorach i ponapawać się nie tylko widokami, ale i całkiem zgrabną rozgrywką).

To moja droga

Wszechświat gry będzie na tyle otwarty, na ile jest to w grze tego typu możliwe i wygodne. Dosyć standardowo podzielony zostanie na szereg (10-12) systemów planetarnych połączonych bramami nadprzestrzennymi. W samych układach znajdzie się zaś po kilka(naście) miejscówek (pas asteroid, posterunek handlowo-obronny, baza orbitalna, powierzchnia planety itd.), pomiędzy którymi przefruniemy sobie z prędkością nadświetlną. Trochę jak w Elite Dangerous, tylko zamiast czarnej przestrzeni towarzyszyć nam będą feerie kosmicznych barw, no i nie trzeba będzie dokładnie dopasowywać prędkości, żeby nie przestrzelić danej lokacji. A gdy już dotrzemy na miejsce, z reguły do oblecenia znajdzie się kilka interesujących punktów orientacyjnych. W większości z nich znajdziemy prawdopodobnie czyhających za kamieniem piratów gotowych posłać nam w kokpit powitalne wiązanki laserów i samonaprowadzające bombonierki. Ale czego nie robi się dla punktów doświadczenia i lootu. Pytanie tylko, czy projektanci zadań wysilą się na cokolwiek ponad „przyleć, dostarcz, powymiataj". Na pewno podobało mi się **kreatywne wykorzystanie oświetlenia**, a dokładnie nosząca znamiona minigierki logicznej konieczność odnalezienia zacienionej drogi między asteroidami, aby przeprowadzić w ten sposób „cienistą istotę" do zagubionego kompana, co premiowane było kawałkiem antymaterii.

Umarł roguelike, niech żyje erpegowa przygoda!

(*) Stała obawa przed utratą życia sprawiła, że grając w „jedynkę", w pewnym momencie zorientowałem się, że widząc nadlatujących wrogów, dawałem gazu do tyłu, próbując jak najdłużej wykorzystać przewagę zasięgu. Mało to było widowiskowe.

W demie było mi dane ostrzelać typowo Everspace'owe bazy, łącznie z czkającymi rakietami wieżyczkami, zaśmiecone wraki dawnych konstrukcji oraz kryjące wraże siły zagłębienia asteroid. Ba, udało mi się nawet wlecieć do jednej z nich i odnaleźć w środku niebiańsko błękitną kopalnię kryształów, z której wnętrza podprowadziłem, oczywiście, nieco „znalezionego, nie kradzionego". W finałowym momencie pojawił się również (mini)boss w postaci upstrzonej wieżyczkami fregaty. Wnętrzności okrętu chowały się pod wybitnie twardą skorupką, nawet dla mojego odnalezionego nieco wcześniej legendarnego lasera. Trzeba było chwili cierpliwości, nieco sprytu i spostrzegawczości, żeby dostrzec, że co jakiś czas zdarza mu się odsłonić „miękkie". Podczas rozmowy na Gamescomie reprezentant developerów powiedział mi wprost, że nie chcą oni robić z „szefów" zwyczajnych gąbek na pociski (i, chyba, fotony). Doceniam i potwierdzam, że są na niezłej drodze do uczynienia tego faktem.

I jak ładownia

Prułem, swoją drogą, z dosyć szerokiego zestawu śmiercionośnych modułów, które można, rzecz jasna, zbierać lub kupować po drodze (gra będzie singlowa, ale ceny na rynku mają się zmieniać dynamicznie), a po wylądowaniu do woli przemontowywać. Pod prawym przyciskiem myszy miałem uzbrojenie drugorzędne w postaci min i pocisków samonaprowadzających, a cyferki na klawiaturze odpalały przeróżne spożywajki w rodzaju botów naprawczych, zwiększenia obrażeń czy doładowania energii. Dla tych, których to interesuje – dostaniemy odrębne paski mocy dopalaczy i broni energetycznej. Jak skończy się chwilowo jeden, będziemy mogli podratować sytuację drugim, co ma zapewne uczynić zabawę szybszą i dynamiczniejszą.

W premierowej wersji do trzech podstawowych dojdzie co najmniej kilkanaście innych modeli statków, a także m.in. crafting, dzięki któremu kreatywnie wykorzystamy tony zbieranego po drodze śmiecia (a już w demie trochę tego jest). **Ukończenie gry ma zająć 20-30 godzin, przy czym Rockfish intensywnie planuje liczne gry i zabawy endgame'owe** dla tych, dla których wciąż będzie latania mało. Liczę, że i ja się wśród nich znajdę, na razie bowiem wszystko idzie ku dobremu. Szkoda tylko, że do 2021 jeszcze tyle czasu. |CDA|

CIESZY

- ⊞ **pełnoprawne RPG akcji**
- ⊞ **dynamiczne starcia**
- ⊞ **piękna grafika**

NIEPOKOI

- ⊟ **prototyp nie był łaskawy dla GPU**

PRODUCENT: ROMERO GAMES
DATA PREMIERY: I POŁOWA 2020
JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
MULTI: NIE

TAKTYCZNA • EKONOMICZNA • GANGI • PROHIBICJA

JUŻ GRALIŚMY!

Zakłada kapelusz: **enki**

Po ograniu dema najnowszej gry Brendy Romero doszedłem do wniosku, że utytułowanej projektantce może być trudno osiągnąć swój cel „zanurzenia graczy w atmosferze lat 20. XX wieku", ale także że... w zasadzie mi to nie przeszkadza.

Zanim zasiadłem do gry w stosownie przystrojonej budce w sercu Gamescomowego kotła, sympatyczna połówka developerskiego (i małżeńskiego) duetu założycieli Romero Games wyjaśniła, skąd w ogóle wziął się pomysł na umieszczenie akcji w tak stosunkowo rzadko odwiedzanym przez twórców gier okresie. Okazuje się, że dorastająca w Ogdensburgu, niewielkim mieście na północy stanu Nowy Jork, Brenda przez lata nasłuchała się mnóstwa historii z czasów prohibicji – głównie o zbijających kokosy przemytnikach przekraczających z beczkami kanadyjskiego alkoholu pobliskie płycizny Rzeki Świętego Wawrzyńca. Lepszych warunków polityczno-społecznych na wybicie się jako kryminalista nie było nigdy wcześniej ani później. Więc czemu nie zrobić z tego gry?

Romero (z domu Garno, później Brathwaite), przypomnę, zaczynała swą karierę w Sir-Techu, pracując nad obiema częściami Jagged Alliance, i miło mi było przekonać się o tym, że dziedzictwo tych – znakomitych zresztą – produkcji pozostało bliskie jej designerskiej filozofii do dziś. W odróżnieniu od popularnych obecnie gier XCOM-owych, w których warstwy strategiczne i taktyczne najczęściej rozdzielone są ekranami ładowania i sposobem ukazania akcji, **tutaj jesteśmy cały czas blisko wydarzeń**. Czy kupujemy nieruchomość, warzymy gorzałkę, rozstrzeliwujemy ochronę miejscówki rywali, czy po prostu przemierzamy pieszo ulice Chicago, gra nawet na chwilę nie wyrzuca nas do zupełnie odmiennej sekcji czy interfejsu. Ale po kolei.

Uśmiechem i nożem

Nasz czas w gangsterskiej stolicy USA jest ściśle określony – mamy tylko i aż trzynaście prohibicyjnych lat na to, by wdrapać się na szczyt przestępczego półświatka i po drodze zgnieść rywali. Czy zrobimy to, wykorzystując twardą dyplomację, podstępy i konszachty z policją, bezwzględność czarnego rynku gorzałki, czy po prostu zasypiemy ich kilogramami ołowiu – zależy tylko od nas. Nas – czyli jednego lub jednej z czternastu mniej lub bardziej rzeczywistych szarych eminencji, którą wybieramy na początku gry. Są wśród nich postacie oczywiste i rzeczywiste, jak Alphonse Capone czy Daniel McKee Jackson, ale również inne, barwne, przeniesione do Chicago z innych ówczesnych miejsc (nawet z Meksyku) lub całkowicie zmyślone. Sam zresztą wybrałem jedną z tego ostatniego sortu,

Przywódcy i przywódczynie zachęcą do rozmaitych podejść do rozgrywki.

– Trafisz go?
– Na tysiąc procent, szefie!

EMPIRE OF SIN

bo jako fanowi serii JA trudno było mi przejść obojętnie obok morderczej blond gwiazdeczki o nazwisku Goldie Garneau.

Warstwa strategiczna Empire of Sin skupia się na czterech zasobach: pieniądzach, alkoholu, ludziach i wspomnianym już czasie. Aby zarabiać, musimy zainwestować w nieruchomości i przekształcić je na któreś z czterech rodzajów przybytków: bary, gorzelnie, kasyna lub burdele. Odpowiednie lokacje znajdujemy na mapie, ale żeby móc cokolwiek z nimi zrobić, musimy się udać tam osobiście (a najlepiej z obstawą wcześniej zatrudnionych cyngli). Jeżeli są na sprzedaż, wydajemy gotówkę i są nasze – po zajrzeniu do środka możemy dodatkowo za pieniądze wzmocnić ich ochronę, wypucować ściany, aby przyciągnąć większą klientelę itp. Oczywiście **dużo większą satysfakcję da nam wydarcie danej miejscówki z łap rywalizującego gangu**. Wówczas, po przekroczeniu progu, nasza ekipa wyciąga rewolwery i thompsony i tura po turze, runda po rundzie, niespecjalnie skomplikowaną metodą „ruch + dwie akcje (ale jeden strzał)" wdajemy się w krwawą rozprawę.

Mordercze związki

Tu warto wspomnieć zwłaszcza o osobach całego tego dramatu. Gangsterów rekrutujemy najczęściej z ulicy (albo z wnętrza naszych własnych przybytków, jeżeli zdecydowali się je odwiedzić). Każdy ma swą cenę, jakąś umiejętność specjalną oraz preferowany rodzaj broni, ale – i tu znów kłania się Jagged Alliance – także charakter, wraz z konkretnymi opiniami na temat nas czy innych członków gangu. I to nie tylko na zasadzie „nie będę z nim/nią pracował i ch...!". **Osobowość i relacje między postaciami rozwijają się przez całą grę.** Jeśli każemy jednemu żołnierzowi wykonywać stale egzekucje na powalonych wrogach, może zyskać odpychającą cechę „okrutny". Dwoje przybocznych (nawet będących po różnych stronach gangsterskiej barykady) może się w sobie nawet zakochać. To zaś, w zależności od rozwoju sytuacji, poskutkuje np. dezercją jednego z nich (albo obojga naraz) albo szałem i wyładowaniem całego magazynka we wroga na widok śmiertelnie rannego kochanka. W nadziei na to, że Romero Games nie przedobrzy z tego typu interakcjami, czekam na nie jako na świeży i pełen potencjału element rozgrywki.

Swoją drogą, z tym „nieprzedobrzeniem" wiąże się inna istotna rzecz, która sprawiła, że tak trudno – jak wspomniałem we wstępie – było mi zanurzyć się w atmosferę okresu. Być może z uwagi na chęć przyspieszenia spraw w demie, być może z powodu braku balansu w rozgrywce, zamiast chłonąć dym papierosowy i leniwe nuty jazzowej trąbki, grając, nie miałem czasu podrapać się po czole. Ledwo zakończyłem pistoletową drakę w kasynie, już rywale zaatakowali mi bar. Ledwo przejęli bar, już policja zrobiła mi najazd na burdel i złupiła kilka tysięcy dolarów. Ledwo odrobiłem kilkaset zielonych, już ktoś mi podłożył świnię w gorzelni i trzeba było wylać spory zapas trunku. A tu przywódca wrogiej ekipy chce się spotkać na pertraktacje. Te zaś, w zależności od tego, z jakim podejdę nastawieniem, zakończą się albo zawieszeniem broni, nim poleje się krew... albo już po tym, jak podziurawimy się nawzajem. Lubię dynamizm, który w tym gatunku jest zresztą bardzo potrzebny, ale życzyłbym sobie, żeby w ostatecznej wersji sprawy toczyły się nieco wolniej.

Na zdrowie!

Wśród ostatnich zmartwień muszę wymienić jeszcze mechanizm czekania (w demie: pięć rzeczywistych minut) na wprowadzenie w życie ulepszeń miejscówek – a raczej możliwość przyspieszenia ich poprzez rzucenie garścią gotówki. Na szczęście wewnątrzgrowej, ale skojarzenia z niewyszukanymi „strategicznymi" mobilkami i grami przeglądarkowymi ukłuły moje poczucie przyzwoitości. Poza tym jednak jestem przekonany, że **po szlifach Romerowie wydadzą w przyszłym roku grę ciekawą i niebanalną**, która jeżeli wciągnie mnie jak np. nasz rodzimy Phantom Doctrine na 25 godzin (obecnie jednokrotne ukończenie Empire of Sin ma zająć 7-10 godzin), całkowicie mnie usatysfakcjonuje. |CDA|

CIESZY

- płynne połączenie strategii i taktyki
- niezła warstwa taktyczna
- postacie ze zmiennymi cechami charakteru
- duży dynamizm rozgrywki...

NIEPOKOI

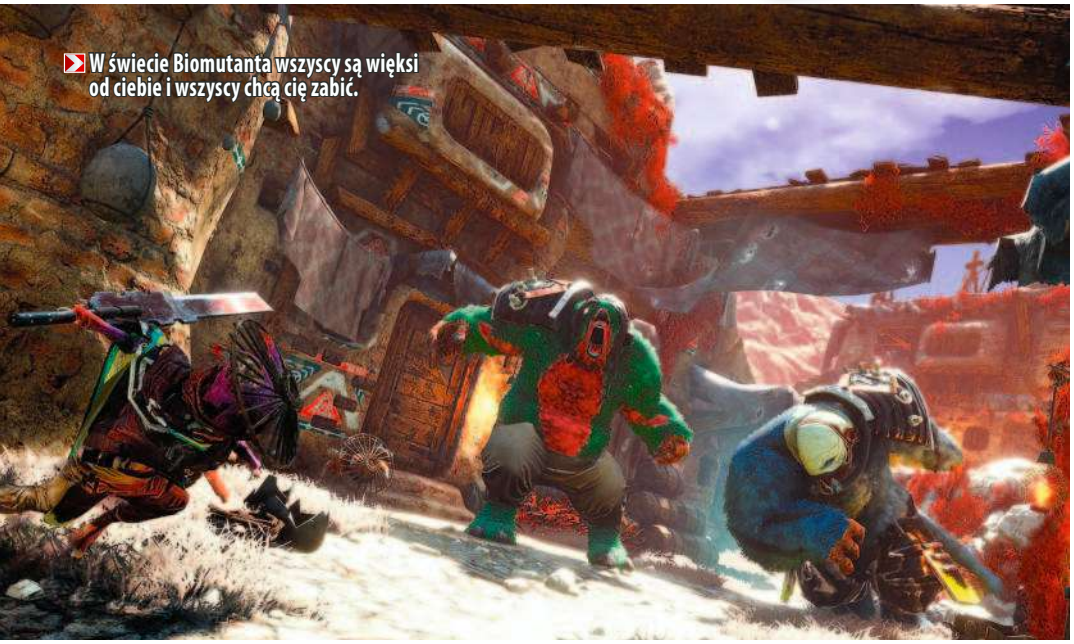
- ...czasem wręcz zbyt duży
- balans
- źle kojarzące się przyspieszanie oczekiwania

Czasem biba, czasem rzeź.

- PRODUCENT: EXPERIMENT 101
- DATA WYDANIA: 2020
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ DO PREMIERY
- MULTI: BRAK

RPG • SZOP • MUTACJE • OTWARTY ŚWIAT

JUŻ GRALIŚMY!



W świecie Biomutanta wszyscy są więksi od ciebie i wszyscy chcą cię zabić.

I hopla! Przeciwnik nie wie, co się dzieje. My też nie do końca wiemy... Czyli będzie dynamicznie.

BIOMUTANT®

Szopem pierze po mordach: **Ninho**

Trudno brać na poważnie grę, w której mutujący szop pracz ratuje fantastyczną krainę (64 km² otwartego świata). Niemniej nie opuszcza mnie wrażenie, że Biomutant stanie się grą kultową... przynajmniej w niektórych kręgach.

I mam na myśli kultowość, jakiej w naszym kraju dorobiła się seria Gothic. Wiele bowiem wskazuje, że Biomutant to na kilku płaszczyznach klasyczne wzięcie większego gryza, niż można przełknąć. W trakcie słuchania prezentacji poprzedzającej właściwą rozgrywkę unosiłem brwi wyżej i wyżej. Bo choć developerom nie sposób odmówić doświadczenia (to weterani Avalanche Studios, którzy pracowali przy serii Just Cause czy Mad Maksie), to, jak sami przyznali, jest ich piętnaścioro. A ambicji mają dość, by przez parę lat ręce pełne roboty miało studio stuosobowe. Stąd umiem sobie wyobrazić sytuację, w której na światło dzienne wychodzi gra na wielu płaszczyznach niedopracowana, ale jednocześnie wciągająca i dająca wiele frajdy. Po kilkudziesięciu minutach z gamescomowym demem brzmi to, niestety, jak maksimum możliwości Biomutanta.

To będzie wciągający, pełen niedoróbek RPG.

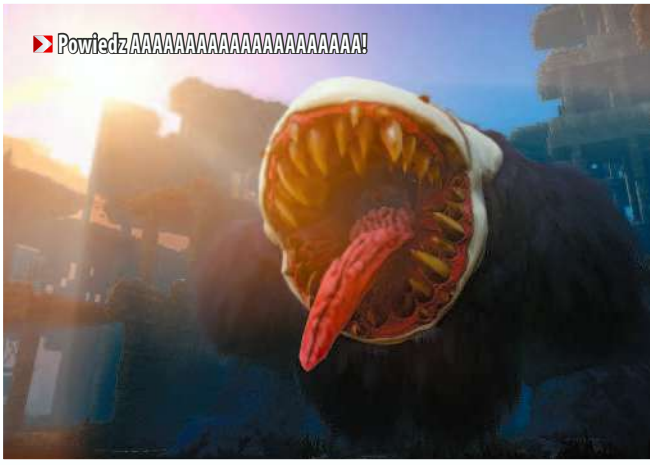
Witaj w kolonii

Kolejnym podobieństwem do Gothica jest obecność sześciu plemion, z którymi możemy się sprzymierzyć. Tyle tylko, że w grze Experiment 101 **nic nie będzie stało na przeszkodzie, by doprowadzić do wymarcia każdej ze społeczności i uczynić Ziemię krainą jałową**. Wiąże się to bezpośrednio z głównym założeniem fabularnym – centralną częścią świata jest tutaj Drzewo Życia, które zostało zaatakowane przez złe moce. Naszym nadrzędnym zadaniem powinno być podróżowanie do jego pięciu korzeni i walka ze zjadającymi je bossami. Powinno, bo wcale nie musi, twórcy zapewniają, że można zostać szopem do cna złym, którego yin zdecydowanie przewyższa yang. O chińskiej koncepcji karmy wspominam nieprzypadkowo, bo developerzy zamierzają zaimplementować ją w grze – ma ona wpływać na nasze stosunkami z enpecami.

Tych będzie można spotkać rozsianych po świecie Biomutanta, a także w osadach plemion. Każdą społecznością rządzi lider, któremu będziemy mogli rzucić wyzwanie. Kiedy już wybierzemy jedno ze stronnictw, naszym celem będzie pacyfikacja pozostałych – wraz ze swoimi ziomkami najedziemy na wroga i po trzystopniowej bitwie podbijemy daną osadę. Wówczas jej przywódca zgodzi się nauczać w swoim fachu. To o tyle istotne, że walki z bossami znajdującymi się na krańcu każdego z korzeni będą naprawdę wymagające. Stąd dobrze rozwinięta postać oraz odpowiednie umiejętności będą w starciach nieodzowne.

Statystyki rozwijać będziemy nie tylko poprzez levelowanie, ale także specjalne mutacje. Do dyspozycji gracza będzie dostępnych sześć nici DNA, które będziemy mogli uzupełniać w trakcie rozgrywki. Twórcy zapowiadają, że każda z postaci graczy będzie dzięki temu na swój sposób wyjątkowa (za tym enigmatycznym stwierdzeniem nie poszły jednak twarde konkrety). Podobnie zresztą jak uzbrojenie, którego modyfikacje mają być niemal

Po skleceniu ekwipunku będziemy mogli zejść pod wodę. Choć mile widziani tam nie będziemy.


Powiedz AAAAAAAAAAAAAAAAAAAA!

nieograniczone – **broń stworzyć możemy np. ze szczotki klozetowej i kawałków szkła**. Podczas dema okazało się natomiast, że w razie utraty podstawowej broni nic nie będzie stało na przeszkodzie, by ruszyć na przeciwników ze świeżo podniesionym badylem.

Szopy mogą płakać

Przejdźmy jednak do tego, co szopy w świecie Biomutanta lubią najbardziej, czyli walki. Jeszcze przed ogrywaniem dema miałem wrażenie, że grze blisko do ostatniego Assassin's Creeda, jednak zapytany developer rozwiał moje przypuszczenia, mówiąc, że to raczej „devil may cryish experience". Po przejęciu kontroli nad głównym bohaterem zmuszony byłem przyznać rację. Jednak jako wielki fan serii Capcomu szybko skonkludowałem, że to taki diabełek raczej niźli pełnoprawny diabeł. **Walka jest mocno uproszczona (mam wrażenie, że nawet zbyt mocno), jednak przy tym wciąż przyjemna.** Przynajmniej do czasu, gdy wykrywanie kolizji obiektów, a przede wszystkim kamera działają jak należy. A z tym bywa różnie. Dopracowania wymagają także toporne starcia w biomutantowych mechach, które są zwyczajnie nudne.

Twórcy zastrzegają jednak, że choć gra jest bliska ukończenia, to wciąż dopieszczają poszczególne elementy i stąd nie powinniśmy spodziewać się jej w 2019 roku, pomimo iż taka data widnieje wciąż na oficjalnej stronie internetowej. Może to i lepiej, bo w całości wciąż brakuje mi spojrzenia z pewnego oddalenia, z refleksją i perspektywą. To zbyt duży, zbyt wymagający i zbyt ambitny projekt. Przez to, mimo iż Biomutantowi kibicuję od dawna, jestem przekonany, że coś pójdzie w grze mocno nie tak i dostaniemy przeciętniaka, który będzie wskazywany w przyszłości jako przykład pogrzebanego potencjału. Czasem „less is more".

Już od pierwszej prezentacji gry wizytówką Biomutanta są piękne krajobrazy.

Tyczy się to również narratora gry. Ten bywa zabawny, ale mam wrażenie, że z czasem zrobi się mocno irytujący. Na szczęście developerzy zapowiadają, że będzie można go wyłączyć w opcjach. Oby tylko graczy równie szybko nie naszła ochota na wyłączenie Biomutanta. Potencjał to, niestety, nie wszystko. |CDA|

CIESZY

- **prosta, ale przyjemna walka à la Devil May Cry**
- **ogromne możliwości modyfikacji broni**
- **potencjalnie gigantyczny repertuar mutacji genetycznych**
- **jeśli twórcom uda się spełnić obietnice, to będzie świetny RPG**
- **humor**

NIEPOKOI

- **grę tworzy kilkanaście osób i czasami to widać**
- **kamera czasem nie wyrabia podczas walki**
- **brzmi zbyt ambitnie, by się udało**

Przymknięty świat

Choć twórcy zapowiadają, że świat Biomutanta po 30-minutowym intrze otworzy się przed graczem, to w wiele rejonów nie dostaniemy się bez odpowiedniego środka transportu – balonu czy łodzi podwodnej (wyglądającej jak urocza ośmiorniczka). Jeśli będziemy mieć wystarczająco inwencji twórczej, to być może uda się nam przedostać na niedostępne ziemie wcześniej, ale ma być to bardzo trudne. Podczas Gamescomu nie sposób było to sprawdzić – dostaliśmy szansę wypróbowania wspomnianego wyżej wprowadzenia.

- PRODUCENT: DREAMS UNCORPORATED, SYCK
- DATA PREMIERY: 2020
- JAK ZAGRAĆ: ŚCIĄGNĄĆ DEMO NA STEAMIE
- MULTI: NIE

RPG • ZABAWA CZASEM • TAKTYCZNE BITWY

JUŻ GRALIŚMY!

CRIS TALES

Przyjaźni się z żabą: **enki**

To jeden z najbardziej innowacyjnych i najpiękniejszych jRPG przyszłego roku. A przybędzie prosto z Kolumbii.

Jeśli masz pod ręką komputer, rzuć, co robisz, odpal Steama i zaciągnij demo Cris Tales. W takim przypadku zwalniam cię z konieczności dalszego czytania tych dwóch stron – zemnij je, wyrwij i zabazgraj. Zapewniam, że godzinka spędzona przy tym drobnym kąsku gry Dreams Uncorporated rozweseli i natchnie cię bardziej niż cokolwiek, co poniżej zostało zapisane. Jeśli jednak wiedziesz żywot pustelnika lub akurat spotkaliśmy się w szlachetnym odosobnieniu porcelanowego tronu, zapraszam na wspólną przygodę... w czasie!

Piąta gęstość

Cris Tales przyciągnęło wzrok bacznych obserwatorów indyczej sceny na tegorocznym E3, kiedy to pierwszy zwiastun obiecywał zarówno łakocie wizualne, jak i nietypowe mechanizmy rozgrywki. Ja, przyjrzawszy się bliżej projektowi na Gamescomie i ograwszy wspomniane demo, na zachętę rzucę jeszcze dwoma nazwiskami. W główną bohaterkę wcieli się bowiem Kira Buckland (m.in. 2B z Nier: Automata), a muzykę skomponuje Norihiko Hibino (serie Metal Gear Solid, Bayonetta).

Jest to historia Crisbell, pozornie zwyczajnej dziewczynki z niewielkiego miasteczka St. Clarity, której spotkanie z gadającą żabą i wizyta w pobliskiej katedrze owocują uzyskaniem przez nią możliwości wejrzenia w przeszłość i przyszłość... jednocześnie! Szczęśliwie (?) nie ma to nic wspólnego z doświadczaniem najnowszej twórczości Jacka Stachursky'ego. Działanie Kryształów Czasu sprowadza się bowiem gameplayowo do stałego podzielenia ekranu na trzy części. Po lewej widzimy przeszłość, na środku teraźniejszość, a po lewej przyszłość danej okolicy. Chodząc zatem wte i wewte, możemy przyjrzeć się, jak zmienia się wygląd (a przede wszystkim wiek) mijanych postaci, w zależności od tego, w jakim czasie je obserwujemy. Podobnie rzecz ma się z otoczeniem. Innymi słowy, **twórcy przygotowali po trzy wersje zwiedzanego świata, wyświetlane naraz**. Nie wspominając o tym, że niektóre nasze decyzje wpłyną np. na zmiany w przyszłości.

Żaba temporalna

A w zasadzie dlaczego „nie wspominając"? Wspomnijmy! Przykładem „czasognącego" zadania z dema jest konieczność dostarczenia aptekarce rzadkiego owocu z nieodległej farmy. Pech chce, że akurat nie rośnie tam nawet ani jedno drzewo, które je wydaje. Kiedy jednak zasadzimy je w teraźniejszości i przesuniemy się nieco, by zobaczyć to samo miejsce za ileś tam lat, roślina będzie dumnie prężyć się wraz z owocem do zgarnięcia. W tym ostatnim

pomoże nam Matias, wspomniana na początku żaba w cylindrze, którą możemy niemal dosłownie wykopać na chwilę w przyszłość (jako Pana Żabę o wzbudzającym szacunek brzuchu) lub przeszłość (jako pocieszną kijankę).

Wiele sytuacji będzie wymagało od nas podjęcia łamiących serce i ducha decyzji (np. który z domów dwóch rodzin uratować od zniszczenia). Ich skutki **mogą zaś otworzyć lub zamknąć nam drogę do całkiem różnych rozdziałów fabuły**, wobec czego nawet przewidywane 20 godzin potrzebne do ukończenia gry może się okazać zbyt krótkie, by zobaczyć całą historię i wszystkie zakończenia.

Czasocios

Aby było ciekawiej, **manipulowanie czasem będzie również integralną częścią starć**. W duchu jRPG bić się będziemy drużynowo i turowo, wrogów za to często spotkamy po obu stronach ekranu. Jak można się domyślić, tych z lewej będzie można posłać w przeszłość, a tych z prawej w przyszłość. W najprostszym zastosowaniu postarzymy w ten sposób wroga, który jako dziadziuś (lub dzidziuś w przypadku wprost przeciwnym) stawi naszym poczynaniom zdecydowanie mniejszy opór. Oczywiście trzeba będzie przy tym uważać, żeby w ten sam sposób nie wzmocnić danego jegomościa... choć czasem, aby wygrać, trzeba będzie się tego dopuścić.

Przykład z dema – boss w osobach sióstr Volcano. Chroni je nieprzebijalna metalowa tarcza, więc należy wykazać się sprytem. Samo wysyłanie ich w przyszłość tylko je wzmocni, ale jeżeli wcześniej użyjemy na nich zaklęcia wodnego, jednocześnie sprawimy, że ich pancerz podgryzie rdza, umożliwiając zadawanie im obrażeń.

Same efekty ataków bohaterów i odbijanie otrzymywanych przez nich ciosów można wzmocnić poprzez wciskanie w odpowiedniej chwili przycisku pada. „Krytyki" zaklęć mogą wręcz zyskać zupełnie nowe właściwości. Ulepszona w ten sposób kula ognia podpali wroga i zacznie mu zadawać obrażenia co turę. Wtedy można posłać niemilca do przyszłości i czas sam się nim zajmie, kumulując efekty i zabijając go na miejscu.

Chcę do przyszłości!

Twórcy określają swoje dzieło jako **list miłosny do całego przekroju gatunku, od Super Mario RPG i Chrono Triggera** do Octopath Travelera i Persony 5. W odróżnieniu od wielu naśladowców japońskich klasyków budują na ich fundamentach zupełnie nowe doświadczenie i nadają mu swój własny szyt. To produkcja, której w przyszłym roku nie będzie można przegapić. |CDA|

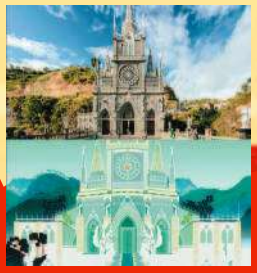
Pomysłowa. Piękna. To może być przyszły klasyk gatunku.

CIESZY

- **przepiękna oprawa**
- **pomysł na zabawy z czasem**
- **interesujące starcia**

NIEPOKOI

- **czy debiutujący twórcy zrealizują swe ambicje**



Prosto z Kolumbii

Jedną z cech wyróżniających Cris Tales spośród innych gier są mniej lub bardziej dosłowne inspiracje geograficzne i architektoniczne, które twórcy zaczerpnęli z własnego kraju. Dla przykładu katedra w miasteczku St. Clarity, gdzie Crisbell zyskuje swoje moce, to niemal kropka w kropkę imponująca również w prawdziwym życiu Bazylika Las Lajas w Ipiales, niedaleko granicy z Ekwadorem.

Przeszłość, teraźniejszość i przyszłość na jednym ekranie!

Oczy będą usatysfakcjonowane. Oby tylko fabuła dorównała oprawie!

- PRODUCENT: KRAKEN UNLEASHED
- DATA WYDANIA: LISTOPAD 2019
- JAK ZAGRAĆ: POCZEKAĆ NA PREMIERĘ
- MULT: BRAK

SYMULATOR KARCZMARZA • I ERPEG W JEDNYM!

JUŻ GRALIŚMY!

Ciekawostka: by opracować potrawy do gry, autorzy podjęli współpracę ze smakoszami z „Nerd's Kitchen".

Należy dbać o zadowolenie klientów – obijającą się służkę zawsze można zrugać, a nabzdyczonego, agresywnego pijaczynę wyrzucić z lokalu.

Łoi *piwo, piwo, piwo, smaczne z pianką piwo, piwo*: **Bastian**

Żeby stworzyć ciekawą grę o prowadzeniu karczmy, która nie będzie kalką Pizza Syndicate lub innego Restaurant Empire, potrzeba naprawdę świeżych pomysłów. Ekipa z naszego rodzimego Kraken Unleashed na szczęście wie to doskonale.

Czarujące ekonomiczno-strategiczne RPG o laniu piwa.

Przede wszystkim wcielamy się tu we właściciela przybytku, a nie tylko jego zarządcę. Oznacza to tyle, że w grze, prócz statystyk, pasków progresu, dbania o wystrój lokum, nastroje gości czy pracowników, **niesamowicie istotna jest też fabuła, podejmowanie kluczowych dla jej przebiegu decyzji i elementy RPG**.

Jako świeżo upieczony karczmarz ratujemy podupadającą gospodę naszego wuja, Martyna. Udało nam się przekonać okolicznego młynarza, że wesele jego syna warto urządzić właśnie u nas. Niestety, rynek wina zmonopolizowany jest przez bezwzględnego Rockburry'ego, który żąda od poczciwego Martyna bajońskich sum za beczki. Aby wyjść z patowej sytuacji, musimy znaleźć alternatywne źródło cennego płynu, a nadzieja pojawia się... u przemytników.

„Niech żyje Jasiek Kiep!"

Fabułę napędzają rozbudowane dialogi, w które wpleciono szereg erpegowych mechanizmów. Nasz bohater opisany jest pięcioma statystykami: mądrością, zdolnościami oratorskimi, zaciekłością, podstępnością i zdolnością zastraszania. To, jak będziemy dyskutować, wpłynie na szansę powodzenia przyszłych testów. Każda nasza decyzja ma też wpływ na to, jak postrzegają nas bohaterowie niezależni.

Trzeba przyznać – rozmowy są tu prowadzone naprawdę dobrze. Można i być znerwicowanym gburem, który-to-zawsze-wie-lepiej, żyłującym wypłaty pracownikom do granic przyzwoitości (negocjacja zarobków odbywa się tu za pomocą minigry – na ten moment mało czytelnej). Można też być czarującym przedsiębiorcą, który nie para się konszachtami z przemytnikami, a jego życiowym celem jest obsługa wyłącznie mieszkańców sfer wyższych. Prócz opisywanego tu trybu fabularnego mamy też sandbox, gdzie oddamy się po prostu zarządzaniu przybytkiem.

Dużo „ale"

Gamescomowe demo roiło się niestety od bugów. Grający obok Ninho i Papkin często natrafiali na błędy, które uniemożliwiały dalszą zabawę i zmuszały do resetowania gry. Moja rozgrywka szczęśliwie toczyła się beztroskim torem. I przez ten czas zdołałem się z Crossroads Inn bardzo polubić. Ot, taka **rozbudowa karczmy jest bardzo przyjemna i intuicyjna**(*). Stawiamy stoły, ławy, świeczniki, beczki, z których obsługa będzie czerpać wino. Budujemy zaplecze, wstawiamy okna, zatrudniamy pracowników i podziwiamy, w jak szybkim tempie lokum zaczyna wypełniać się ludźmi. Budujemy sieć kontaktów, handlujemy z kupcami, awansujemy pracowników. Gra jest wtedy szalenie satysfakcjonująca.

Wszystkiemu temu podcina nogi **kulawy interfejs**. Trudno jest odróżnić zadania wykonane od niewykonanych, usuwanie obiektów z lokalu jest nieintuicyjne, a gra sypie masą okienek, które można by było spokojnie zmieścić w jednym, większym. Do premiery (jeszcze w tym roku!) Krakeni chcą poprawić, co tylko się da. A jeśli wszystko dobrze pójdzie, to dostaniemy naprawdę solidną dawkę karczemnej zawieruchy – czekam jak na dobrego milk stouta. |CDA|

CIESZY

- **przyjemna rozgrywka**
- **pięknie wplecione elementy RPG**
- **muzyka Marcina Przybyłowicza**

NIEPOKOI

- **taka sobie grafika**
- **bug na bugu**
- **obecny interfejs**

(*) Poza jednym wyjątkiem: rozbudową budynku – powiększanie go jest okrutnie toporne, lecz prowadzący nasz pokaz Łukasz obiecał, że studio przebuduje mechanizm.

PRODUCENT: ILLFONIC GAMES
DATA WYDANIA: 2020
JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ
MULTI: ASYMETRYCZNE, 5 OSÓB

SHOOTER • ASYMETRYCZNY MULTIPLAYER • NIEWIADOMA

JUŻ GRALIŚMY!

PREDATOR HUNTING GROUNDS

Illfonic celuje w wielu graczy.

Oby nie trafiło do jednostek.

Skoro krwawi, to można go zabić: **Mateusz „Papkin" Witczak**

No nie wiem.

Sony podjęło kiepską decyzję, oddając markę „Predator" w ręce Shane'a Blacka. Ubiegłoroczny horror był spóźniony i przaśny, a na dokładkę dotykał problematyki autyzmu z wyjątkowym brakiem wyczucia. Czy powierzenie kosmicznego myśliwego studiu Illfonic, szykującemu asymetrycznego, nastawionego na multiplayer shootera, okaże się szczęśliwszym pomysłem? Chciałbym w to wierzyć.

PrePredator

Predator: Hunting Grounds przytomnie lekceważy niedawny obraz, nawiązując wyłącznie do klasyka z czasów kaset VHS. Developerzy odgrzebują więc atmosferę niedzisiejszego filmu akcji, czynią bohaterami komandosów, od których kipi maczyzmem, w ramach dialogów słyszymy czerstwe bon moty, a za scenografię służy południowoamerykańska dżungla. Oddział, zresztą sztampowy, złożony ze szturmowców, snajperów, zwiadowców i specjalistów od walki w zwarciu, ma za zadanie wykonać Typowe Zadanie W Grze Multiplayerowej. Misje są losowane z puli aktywności w rodzaju „zniszcz zaopatrzenie wroga", „odnajdź satelitę", „dezaktywuj system bezpieczeństwa", „wgraj malware". A w ramach la grande finale: ucieknij z mapy helikopterem. AI wrogich żołnierzy – nakazujące im w nieskoordynowany sposób miotać się po lokacji – nie stanowi zagrożenia. Co innego kierowany przez piątego gracza Predator.

Podczas prezentacji przedstawiciel developera kilkakrotnie podkreślał, że mamy do czynienia z wersją pre alpha. Wierzę. Z obowiązku muszę jednak nadmienić, że system strzelania wciąż kuleje, reakcja wrogów na obrażenia bywa nieadekwatna, brakuje efektów dźwiękowych i muzyki, liczba klatek na sekundę spada niekiedy do poziomu utrudniającego nawigowanie, a odbioru nie poprawia surowość oprawy (powtarzalne modele wrogów, rzadka roślinność).

Gdzieś spod tej technologicznej surowizny wyziera jednak zrozumienie dla ducha filmu. Gdy jako oddział w panice lustrowaliśmy zakamarki, w których może się czaić myśliwy, odhaczając w słuchawce kolejne lokalizacje, gdy krzykiem alarmowaliśmy o ruchu zarośli i krzewów, poczułem się niemal jak przeniesiony na taśmę celuloidową. Inna rzecz, że wcielający się w Predatora dziennikarz miotał się dość bezwiednie między koronami drzew i niezbornie przesuwał koło nas celownikiem działa plazmowego.

ProPredator

Gdy sam przejąłem pada, zobaczyłem zupełnie inną grę. **Podczas gry łowczym perspektywa zmienia się na trzecioosobową, a głównym narzędziem pracy staje się kamuflaż.** W ruchu predator jest ledwo widoczny, a gdy przystanie w miejscu – może być całkiem niedostrzegalny. Dodajmy, że iście asasyńsko potrafi fikać po drzewach i że żal z tej zdolności nie skorzystać (o ile akurat działa).

Chociaż termowizja ułatwia śledzenie komandosów, ubolewam, że nie da się ich odróżnić od żołnierzy kontrolowanych przez AI (z drugiej strony: być może rozgrywka byłaby wówczas za prosta?). Z satysfakcją zakończyłem mecz, gdy wiarusi zbili się w ciasną kupę. Wyskoczywszy między żołnierzy, skorzystałem z przytwierdzonych do ramion ostrzy, wypruwając im z brzuchów wojskową grochówkę.

Kiedy zatroskany pytam developerów, czy gra Predatorem nie zrobi się szybko nudna (w pokrewnym gatunkowo Evolve potworów na starcie mieliśmy trzy), ci zapewniają mnie, że planują kilka predatorowych klas, a ta z działkiem plazmowym, ostrzami i kamuflażem nie jest wcale jedyną.

PostPredator

Jest w pierwszym „Predatorze" scena, w której oddział niepokoi się hałasem w chaszczach. Napięcie można kroić, gdy wtem z krzaków wybiega... locha. Czy hałas wywołany przez Illfonic poskutkuje podobnym rozczarowaniem? Z racji tego, że w kolejnym ujęciu filmu z 1987 jeden z wojskowych został przepołowiony, mam nadzieję, że także przy grze z 2020 da się rozerwać. Ale cóż... No nie wiem. |CDA|

CIESZY

- ⊞ **rozumie ducha filmu**
- ⊞ **dwa skrajnie różne sposoby gry**

NIEPOKOI

- ⊟ **techniczna niedoskonałość**
- ⊟ **wciąż trudno wyrokować o zawartości**

Krótki Piątek trzynastego

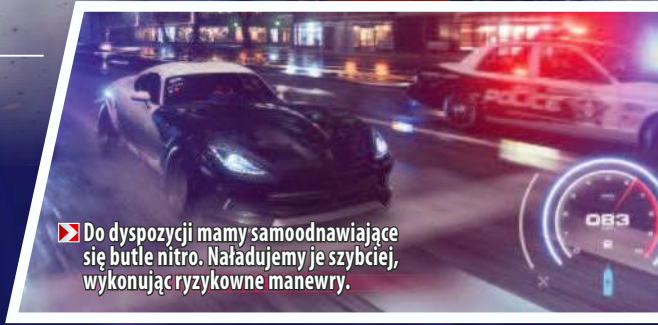
Hunting Grounds jest poniekąd owocem sporu o prawa autorskie. Poprzednia gra Illfonic, ufundowane na Kickstarterze, Friday the 13th, miała być rozwijana o kolejne DLC, ale Victor Miller, scenarzysta pierwszego „Piątku trzynastego", poróżnił się w sądzie z Seanem Cunninghamem, jego reżyserem. Panowie próbują dojść na wokandzie do tego, komu należą się prawa do postaci i uniwersum, co rykoszetem uderzyło w grę, której autorzy otrzymali licencję właśnie od Cunninghama.

PRODUCENT: GHOST GAMES
DATA WYDANIA: 8 LISTOPADA 2019
JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
MULTI: BĘDZIE

WYŚCIGI • POŚCIGI POLICYJNE • NOWY NFS • TUNING

„Uf, jak gorąco", nuci: **Bastian**

Ninho kręcił nosem. Na stabilność, na model jazdy, na rozgrywkę, która w żaden sposób go nie kupiła. Ja natomiast tak przepadłem w Heacie, że z przyjemnością odpaliłem gamescomowe demo drugi raz.



Do dyspozycji mamy samoodnawiające się butle nitro. Naładujemy je szybciej, wykonując ryzykowne manewry.

Wydaje się, że Heat chce sprowadzić serię na znajome tory, jeszcze raz próbując zjednać sobie fanów legendarnych już Underground 2 i Most Wanted. Ponownie bowiem bierzemy udział w serii nielegalnych wyścigów. Trafiamy do Palm City, miasta widocznie inspirowanego Miami. Możemy je swobodnie zwiedzać, szukając aktywności, które, co istotne, będą zgoła różne zależnie od pory dnia. I tak dzień oferuje legalne, miejskie wyścigi, Speedhunter Showdown. Zarobimy tam pieniądze, które wydamy na nowe auta, modyfikacje (te wizualne, jak i mechaniczne – po raz kolejny oddano nam do dyspozycji możliwość tuningu pojazdów) i ubrania dla naszego awatara. EA zadbało o licencje – przeglądając stroje, natrafiłem na masę sygnowanych logo, np. Adidasa.

Łe-ło, łe-ło

W każdej chwili – gra bowiem nie posiada standardowego cyklu dobowego – możemy przełączyć się na nocną wersję Palm City, gdzie pościgamy się w nielegalnych zawodach i zmierzymy z wyjątkowo agresywnymi oddziałami policji. Ta bez skrupułów będzie w stanie, niczym w Most Wanted, wtrącić się w nasz wyścig, nasłać helikoptery, opancerzone wozy i za wszelką cenę próbować po prostu zezłomować nam wóz. Co istotne, za dnia niebiescy będą wyjątkowo łagodni – po przyłapaniu nas na złym uczynku najwyżej wlepią nam mandat. Pochwycenie nas nocą boli bardziej – tracimy wtedy ułamek zdobywanej tylko w trakcie nielegalnych wyścigów reputacji oraz wszystkie modyfikacje i bonusy, które zebraliśmy w ostatnich zawodach.

Demo pozwalało pogrzebać w garażu oraz wziąć udział w wyścigach za dnia i w nocy – w tym drugim jednak towarzyszyła nam policja. W garażu możemy w pełni zmodyfikować pojazd. Dobrać naklejki, bodykit, jest nawet możliwość zmiany dźwięku silnika. Nie dane mi było niestety w nim pogrzebać; demo oferowało tylko zabawę suwakami odpowiedzialnymi za poszczególne elementy układu napędowego.

Wbijanie się z impetem w inne auta też daje sporo frajdy, szczególnie że w grze można je mocno uszkodzić; jednak nie wpływa to na właściwości jezdne. **Niestety ci, którzy kręcili nosem na fizykę Need for Speeda z 2015 roku, wciąż nosem kręcić będą.** Pojazdy wszakże prowadzi się dobrze (przyzwyczaiłem się bardzo szybko i czerpałem z gry autentyczną przyjemność), ale modelowi jazdy brakuje głębi, wydaje się nieco sztywny – szczególnie czuć to, wchodząc w drift, gdzie kamera odstaje wtedy pod nienaturalnym kątem. Jest efektownie, ale trudno wyczuć auto. Cóż – to chyba bolączka wszystkich NFS-ów tworzonych przez Ghost Games.

Wolno, wolniej, pokaz slajdów

Wrażenie robi na pewno zniszczalność elementów otoczenia i ogrom graficznych fajerwerków. W kilku miejscach twórcy jednak z nimi nieco przesadzili: po zmroku niełatwo jest cokolwiek dojrzeć, kiedy co rusz atakują nas błyski świateł, efekty cząsteczkowe i sypiące się zewsząd iskry. Do tego gra (ogrywana, notabene, na PS4) bardzo często – może to właśnie kwestia efektów cząsteczkowych? – mocno traciła płynność. Spadki o 10-15 klatek ze stałych 30 to tutaj norma. Niby można zacisnąć zęby i grać, ale gdy goni nas oddział 5 samochodów, a na czołowe zderzenie mknie opancerzony van, to liczy się maksymalna płynność.

Kurczę, boli to szczególnie mocno, bo dostaliśmy naprawdę dopracowane i wciągające policyjne pościgi. **Podczas zabawy z gliniarzami w kotka i myszkę banan nie schodził mi z twarzy. To jeden z mocniejszych elementów Heata** i głównie w wyścigach nocą pokładam największe nadzieje. Jeśli Ghost Games zdołało poprawić wszystkie problemy z płynnością (a premiera tuż-tuż!), to istnieje szansa, że dostaniemy w końcu porządnego NFS-a. Trzymam kciuki, bawiłem się w końcu naprawdę dobrze. |CDA|

CIESZY

- **pościgi policyjne znów dają radę**
- **otwarte miasto**
- **cykl dnia i nocy**

NIEPOKOI

- **model jazdy – szału nie ma**
- **ogromne spadki płynności**

NEED FOR SPEED HEAT

NINTENDO SWITCH

KTÓRE NINTENDO SWITCH JEST **DLA CIEBIE?**

Nintendo Switch

3 tryby gry: TV, Stołowy, Przenośny

Większy ekran

Zawiera 1 parę kontrolerów Joy-Con
Graj w wyjątkowym multiplayerze i baw się sterowaniem ruchowym!

Nintendo Switch Lite

Nowość

Wyłącznie tryb przenośny

Kompaktowa i lekka

Wbudowane kontrolery

RODZINA KONSOLI **NINTENDO SWITCH**

TAK WIELE GIER DO WYBORU!

16+ www.pegi.info

© 2019 Nintendo

Aby porównać informacje o konsoli i kompatybilności, odwiedź
http://www.nintendo.pl/switch/

Nintendo

PRODUCENT: UBISOFT PARIS
DATA WYDANIA: 4 PAŹDZIERNIKA 2019
JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ, PREMIERA ZA PASEM
MULTI: CO-OP, PVP DO 8 OSÓB

STRZELANKA • SURVIVAL • DRONY

JUŻ GRALIŚMY!

TOM CLANCY'S GHOST RECON BREAKPOINT

Był nieobecny Duchem: **Mateusz „Papkin" Witczak**

W Breakpoincie nieważne są efekty cząsteczkowe, FOV i HDR. Ważny jest głos w słuchawce.

Ty pójdziesz górą...

Nazwisko Toma Clancy'ego, którym Ubisoft ustawicznie opatruje swoje tytuły, przestało znaczyć cokolwiek. W swoich najlepszych thrillerach („Tęcza sześć", „Stan zagrożenia", „Niedźwiedź i smok") pisarz eksplorował zimnowojenne lęki, snuł geopolityczne intrygi, a wszystko to podlewał opisami, z których wręcz zionęła miłość do militariów. Owszem, jego bohaterom (może z wyłączeniem sukcesywnie rozwijanego Jacka Ryana) brakowało kompleksowości. Ale fabuły były doniosłe i zresearchowane... Tymczasem szafujący personaliami literata Francuzi warzą kolejnego sandboksa według dobrze sprawdzonej receptury: apolityczne frakcje, odległy konflikt, pretekstowa fabuła.

Obraża inteligencję, ale dostarcza podniet.

Duch bojowy

Cztery lata od wydarzeń Wildlandsów korporacja Skell Tech, dowodzona przez (nominalnie) charyzmatycznego Jacka Skella, zyskuje przyczółki na Południowym Pacyfiku. Z rzeczywistej Boliwii do fikcyjnego archipelagu Auroa(*) wyprawia się oddział Duchów, którym kieruje dobrze znany Nomad.

...a ja doliną.

W prologu jego śmigłowiec ulega katastrofie. W zawiązaniu akcji obserwujemy, jak Cole Walker, niegdyś: sojusznik, zabija Weavera, niegdyś: sojusznika. Stawki zostają ustalone w ciągu raptem kilku minut. W dodatku z łowcy mamy stać się zwierzyną, na którą poluje zbuntowany oddział amerykańskiej armii, Wilki.

W głębi Ducha

Bodaj największą nowiną tytułu są elementy survivalowe. **Trafienie (w kończynę, w brzuch) skutkuje zaburzeniami motoryki – postać porusza się wolniej, a ręka drży jej przy celowaniu.** Powinniśmy też posilać się i pić, acz gra nie karze nas za głodówki, a jedynie nagradza buffami za dbanie o pełny brzuch i zwilżone gardło. Od teraz różne typy terenu mają wpływ na szybkość, z jaką eksplorujemy wyspę.

Ghost Recon nie wytracił swoich atutów. Scenariusz o subtelności polsatowskiego kina akcji z przełomu wieków daje się zignorować, perorując w kooperacji o sprawach donioślejszych. Oponenci przytomnie korzystają z przeszkód terenowych, kryjąc się za drzewami, kamieniami i w krzakach. Zróżnicowanie landszaftów budzi uznanie, podobnie jak zręcznie dukane sandboksowe abecadło (system strzelania, arsenał, model jazdy).

Duch czasów

Rdzeń jest porządny, natomiast **multi błyszczy**. Wildlands potrzebował siedmiu miesięcy, by zyskać tryb PvP (dość klasyczny team deathmatch), Breakpoint ma go od samego początku. Ghost War nie wzbrania się przed czerpaniem z battle royale (kurcząca się przestrzeń, losowany loot), acz intensyfikuje rozgrywkę niewielkimi mapami. Lądując, otrzymujemy typowe zadanie, ale nie zliczę, ile razy zdarzyło mi się je zignorować. Zaczynając, rozbiegamy się bowiem bezładnie, szukając zabawek, które za kilka minut okażą się bezcenne.

Kluczem jest komunikacja. Duch X obwieszcza, że zaraz wypuści drona namierzającego, Duch Y dostrzega – dzięki noktowizji – że oponent czai się za kontenerem, Duch Z ostrzega, że ciska granatem, a ja, niemota, wstydliwie czaję się milczkiem w krzakach, próbując wypatrzeć wrogą kupę pikseli. Biorą nas w kleszcze, dowódca zarządza odwrót. Ktoś trafia mnie poniżej żeber. Kuśtykając, umykam w kierunku znacznika na mapie, mając nadzieję, że znajdę apteczkę...

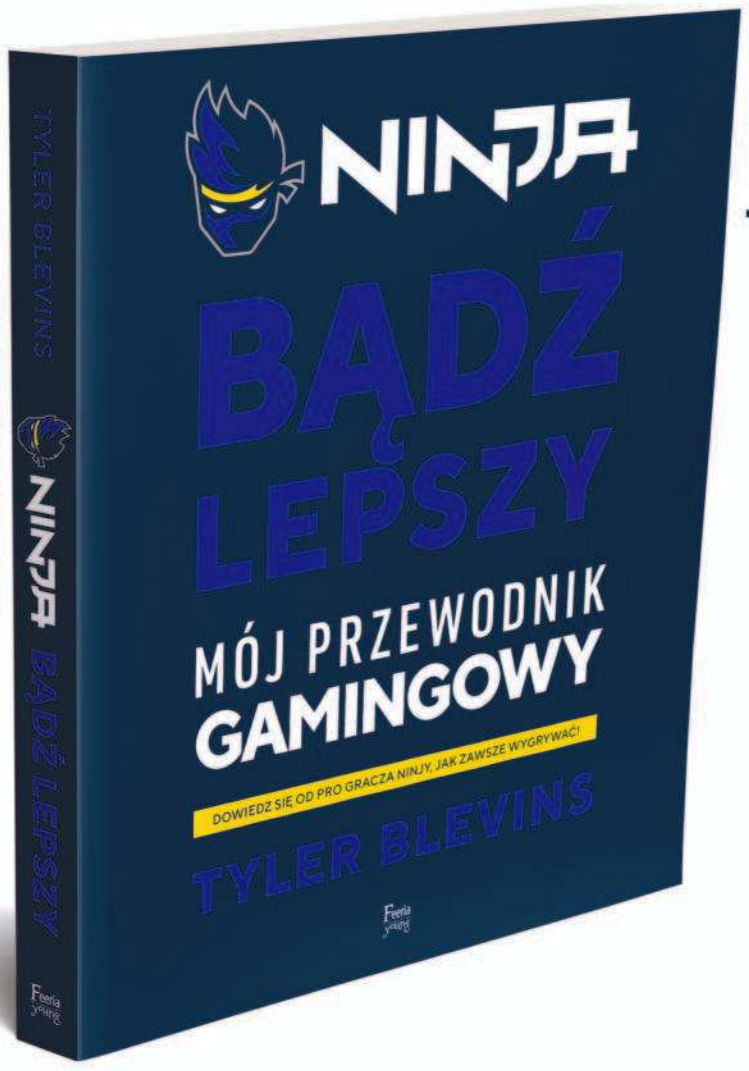
Słowem: to kolejna z piaskownic Ubisoftu. (Nie)szczęśliwie – Ubisoft potrafi robić piaskownice. Choć obrażają one inteligencję odbiorcy – wciąż dostarczają mu gameplayowych podniet i emocji. |CDA|

CIESZY
- **tryb Ghost War to świeże (jak na serię) podejście**
- **co-op uzasadnia lichość fabuły**
- **cieszy oko, pieści ucho**

NIEPOKOI
- **nieinteresujący scenariusz**
- **arcyklasyczne aktywności poboczne**

(*) Być może zresztą przez wzgląd na administrację Boliwii, która po premierze Wildlandsów wysłała skargę do francuskiej ambasady, domagając się od Paryża interwencji w sprawie krzywdzącego – zdaniem dyplomatów – sportretowania ich macierzystego kraju.

Copyright © 2019 by Ninja Holdings, LLC
All rights reserved. "The NINJA" LOGO and related designs are used under license.



Feeria
WYDAWNICTWO
young

Tyler „Ninja" Blevins to jeden z najlepszych graczy w Fortnite na świecie.

Jego książka „Ninja. Bądź lepszy" to wyjątkowy zbiór praktycznych wskazówek dla każdego, dla kogo gry stanowią ważną część życia!

Dowiedz się, jak:

- przygotować swój sprzęt do gier
- wyznaczyć sobie cele
- zbudować strategię
- rozwijać swój zmysł gracza
- zebrać dobry zespół
- umiejętnie streamować
- stworzyć społeczność online

i wiele więcej!

znajdziesz w empik salony / online / aplikacja

PRODUCENT: YS NET
DATA WYDANIA: 19 PAŹDZIERNIKA 2019
JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ
MULTI: BRAK

PRZYGODOWA • BIJATYKA • MINIGIERKI

JUŻ GRALIŚMY!

Shenmue III

Stoi w rozkroku: **Papkin**

Projektant Yu Suzuki znalazł się między młotem przeszłości a kowadłem przyszłości; Shenmue III powinno być jednocześnie hołdem dla poprzedniczek oraz – jak one – przesuwać granice.

Udało się połowicznie, bo z hołdowaniem gra radzi sobie nieźle. Gdy już jednak rozwieją się opary nostalgii, dostrzegamy nie rewolucjonistę, ale muzealny eksponat.

W poprzednim odcinku

Skrót wydarzeń: powrót praszczura sandboksów zapowiedziano w połowie 2015, wywołując zresztą pospolite ruszenie na Kickstarterze (ostatecznie gra zebrała ponad 6,3 mln dolarów!). Choć finansowanie społecznościowe zakłada sporą otwartość produkcji, na dwa lata developerzy ucichli; ot, z ich dysków skapnęły niewiele pokazujące screeny, zademonstrowano też nowe logo. Shenmue III ominęło E3 2017, a jego premierę przełożono. Gamescom gra zaliczyła, acz uwagę ogniskowała głównie animacjami twarzy (a raczej: ich brakiem). Ponownie ją opóźniono. Dwukrotnie. Wreszcie: zebrała cięgi za decyzję o wyłączności wydania na cyfrowych półkach Epic Games Store'a (zasłużenie, dodam, bo darczyńcom obiecano steamowe kopie).

Skrót wydarzeń: w zakończeniu (niezwykle zresztą rozciągniętym) Shenmue II Ryu i Shenhua Ling – dziewczyna, którą protagonista zobaczył w snach – zgłębiają tajemnicę Lustra Smoka. Ponad nimi zaczyna unosić się miecz... i cokolwiek by się później w tej onirycznej sekwencji nie działo – trzecia odsłona zaczyna się dzień później. Akcja rozgrywa się w Chinach, w których bohater – rodowity Japończyk – jest przyjmowany nieufnie. W jednej z pierwszych sekwencji jego zadaniem jest znaleźć mężczyznę z blizną na twarzy.

Nadal w poprzednim odcinku

Wioseczka Bailu jako żywo budzi skojarzenia z klasycznymi odsłonami Shenmue. Niespieszne tempo akcji, karykaturalne projekty postaci, żywe kolory... Rzecz w tym, że trochę tych skojarzeń za dużo. Otoczenie jest niemal zupełnie statyczne, źdźbła trawy i kwiaty prężą się nieruchomo niby strażnicy pałacu Buckingham, listowiem na drzewach nie poruszy żaden podmuch. Dynamikę starają się ratować kręcące się tu i ówdzie motyle, acz w połączeniu z anachronicznym interfejsem, nieprzeestetyzowanymi teksturami, mimiką (przypominającą, że mówimy o serii, której korzenie sięgają Dreamcasta), gestykulacją (sklepikarz nieustannie gładził się po skroni, co zresztą eksperci od mowy ciała zinterpretowaliby jako flirt) i powtarzalnością modeli postaci – **Shenmue III wygląda wiekowo**. Brzmi zaś fałszywie; amerykańskie głosy robią wrażenie placeholderów i nijak nie pasują do postaci.

Otrząsnąwszy się z estetycznego zawodu, pierwsze minuty spędzam nie na poszukiwaniu draba z blizną, ale na mocy charakterystycznych dla cyklu minigier! Wspomniany sklepikarz zleca mi na ten przykład

Przyczajony tygrys, ukryta mimika.

Wbrew nazewnictwu kombosów gra nie zamierza rozpychać się na rynku łokciami.

cięcie drewna. Zasady są proste: Ryu z siekierą chwieje się na prawo i lewo, a nasza w tym rola, by pacnąć przycisk akurat, gdy ostrze będzie przelatywało ponad polanem. Proste?

Za proste. Najskuteczniejsze okazuje się mashowanie guzika. Zazwyczaj protagonista nie odsuwa się od pniaka gwałtownie, stąd gra niemal zawsze zalicza trafienie. Wyścig żółwi, który awansował już do rangi mema, to zabawa równie głupia. Sprowadza się do sekwencji QTE, acz wyjątkowo perfidnych. By poganiać gada, musisz wciskać szybko przycisk. Gdy niespodziewanie się on zmienia – gracz ma na reakcję milisekundy... omyłka jest zaś karana upadkiem zawodnika. Zahaczam jeszcze o automaty, gram w kości (kto wyrzuci więcej, wygrywa) oraz w „szczęśliwy traf" – Ryu musi rzucić kulkę na setkę wbitych w dechę gwoździ i mieć nadzieję, że trafi ona do jednego z kilku boksów na dole instalacji. Niekiedy spod stóp podświetli się jakieś kwiecie. Warto wówczas aktywować zooma, schować znalezisko do kieszeni, a następnie wymienić zieleninę na zielone.

Doceniam wierność własnej spuściźnie, ale wcale nie po cichu liczę, że Shenmue III trzyma w rękawie asy. Nieśmiało przypomnę, że Kingdom Hearts III pozwala mi na (zupełnie opcjonalne) zbudowanie własnego statku kosmicznego, z pokładu którego mogę uczestniczyć w rasowym shmupie, Final Fantasy XV umożliwia rajdy na grzbiecie chocobo, a w Yakuzie 0 mogę wstąpić do kasyna, pofolgować sobie podczas karaoke, pograć w kręgle, rzutki i na automatach. W temacie aktywności pobocznych dwa pierwsze Shenmue zawiesiły poprzeczkę wysoko. Nie udawajmy jednak, że 18 lat później wisi ona w tym samym miejscu.

Dodam, że choć zacząłem od rzucenia się w wir opcjonalnych interakcji, tutorial zupełnie się moim tempem nie przejmował, stąd zamiast wyjaśniać aktualny fragment rozgrywki, losowo podrzucał wskazówkę na temat sterowania, systemu walki albo minigry, której jeszcze nie odkryłem. Sekretem jest jednak nie tylko klucz doboru wskazówek, ale i – co gorsza – scenariusz.

Wciąż w poprzednim odcinku

Trudno mi o nim wyrokować, bo Ryu i inne postacie traktują język wyłącznie w kategoriach użytkowych. Bohater biega więc po ludziach i pyta beznamiętnym głosem: „Czy znasz bukmachera ze szramą na twarzy?". Ci zaś bądź wzruszają ramionami, bądź opowiadają o jakimś szczególe, który pomoże gagatka zlokalizować. Zawitawszy do dojo, możemy podszkolić się w sztukach walki. Tutejszy mistrz wzgardzi nami jednak, gdy zechcemy zagaić o jakikolwiek inny temat. Przykre, bo chętnie dowiedziałbym się czegoś o tym niezwykłym świecie (na przykład dlaczego nie występuje w nim wiatr i co doprowadziło do powszechnego paraliżu mięśni twarzy).

Również w temacie konfrontacji gra nie dorasta do obecnych standardów. **System walki miewa problemy z wykrywaniem kolizji (zwłaszcza w starciu z oponentem słusznych rozmiarów), reakcje na razy są symboliczne, animacja brzydko się krztusi.** W teorii mam możliwość zbudowania sensownego kombo (w oparciu o cztery różne typy ataków). W praktyce – adepci kung fu nie radzą sobie z losowym mashowaniem guzików, pokracznie gibając się na boki i próbując wyprowadzić kontrę. Starcia uatrakcyjniane (?) są przez potężniejsze uderzenia aktywowane dzięki QTE, acz tej ich „potęgi" nijak nie czuć. Ba – odbiorca zastanawia się momentami, czy udało mu się zaliczyć daną sekwencję pomyślnie.

Dalej w poprzednim odcinku

W ubiegłym roku premierę miały odświeżenia dwóch klasycznych odsłon sagi. Choć miałem je recenzować na łamach CDA – skapitulowałem. O Shenmue trzeba w końcu pisać pięknie: że struktura świata i wielość minigier zainspirowały GTA; że cykl upowszechnił QTE, wylewając fundament pod interaktywne filmy w rodzaju Heavy Raina; że zaoferował system dnia i nocy, zmienną pogodę oraz jeden z pierwszych żyjących światów (ponad 300 enpeców!), na lata przed WoW-em czy Morrowindem... Sęk w tym, że – jako recenzent – musiałbym o Shenmue pisać uczciwie: że dziś to nieintuicyjny interfejs; że konfundujące sterowanie; że koszmarna praca kamery; i że ślamazarne tempo zabawy.

Shenmue III doskonale sobie radzi z wygrywaniem tych samych nut, co poprzednicy. Sęk w tym, że niekoniecznie leżą dziś one w uchu. Yu Suzuki nie tylko nie rewolucjonizuje gatunku, ale wręcz zdaje się nie przejmować tym wszystkim, co wydarzyło się w grach przez ostatnich kilkanaście lat. Wyrokując po demie, stwierdzam wręcz, że – o, ironio – **Shenmue III nie będzie nawet najlepszym Shenmue dostępnym na rynku.** Istnieje bowiem lepsza alternatywa. Polecam zapoznać się z sukcesywnie odświeżaną Yakuzą. **|CDA|**

CIESZY

- momentami – uroczo niedzisiejsza

NIEPOKOI

- przez większość czasu – niedzisiejsza

Nadrabiamy

Nigdy nie grałeś w klasyczne Shenmue, a chcesz przygotować się do trzeciej odsłony? Nic straconego! W sieci jest dostępny oficjalny Shenmue: The Movie, półtoragodzinny zbiór cutscen dodawany do iksboksowej edycji drugiej odsłony. Gorzej może być z nadgonieniem „dwójki"; fanowskie podsumowania liczą sobie bowiem od 6 do nawet 8 godzin.

PRODUCENT: 1C GAME STUDIOS
DATA WYDANIA: 2020
JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA ZAMKNIĘTE TESTY
MULTI: TAK

TAKTYCZNA STRZELANKA • TPP • GROM

JUŻ GRALIŚMY!

CALIBER

Posiada działo o największym kalibrze(*): Bastian

W ofercie Wargamingu mamy już czołgi, okręty, samoloty, kosmos, rycerzy i pogaństwo – a do szóstki wspaniałych dołącza teraz multiplayerowa strzelanka. Do tego z rodzimym GROM-em w zestawie.

Dziwnie zawieszona kamera to nie największy problem Calibra.

Ograć Caliber mogłem już na tegorocznym Gamescomie, acz już na samym starcie zaznaczono, że wszystko jest jeszcze w fazie mocnych szlifów. Widać to było szczególnie po niewykończonym interfejsie i masie zablokowanej zawartości, np. oddziałów i elementów kosmetycznych – sama gra jednak wydawała się stać stabilnie na dwóch nogach. A że nogi te trochę koślawe i krzywe, to już osobna kwestia.

Gromy, foki, spece

Przede wszystkim to wieloosobowa taktyczna strzelanka TPP (z okazjonalnymi wizytami w FPP podczas mierzenia z policzka), w której grupujemy się w kilkuosobowe drużyny i realizujemy przygotowany przez grę scenariusz. **Wyróżnikiem jest tu wykorzystanie prawdziwych jednostek specjalnych**, takich jak wspomniany GROM, Navy SEALs, Specnaz, Grupa Alfa (Rosjanie reprezentowani są szczególnie szczodrze) i wiele innych. W każdej znajdą się cztery klasy żołnierzy (premiujący szybki szturm assault, ciężko opancerzony support, walczący na dystans marksman i medic utrzymujący przy życiu drużynę). Do tego wszyscy specjaliści mają unikalnego ulta – taki medyk z GROM-u będzie się więc kompletnie różnił od tego z SEALs. System matchmakingowy pozwala dowolnie dobierać specjalistów do drużyny, więc o przypadkowe stworzenie dream teamu składającego się z samych członków polskiego oddziału będzie niełatwo.

Na premierę twórcy obiecują tryb PvP oraz PvE, jednakże mi dane było pobawić się tylko w tym drugim. Współpracując w drużynie czterech graczy, musieliśmy zaatakować punkt na mapie, przedzierając się przez morze wrogów. Na końcu zaś owego punktu trzeba było bronić – a było to zadanie bardzo trudne, gdyż jeśli nie gramy pozycyjnie i mocno taktycznie, to o śmierć tutaj naprawdę łatwo. W sytuacjach krzysowych służyć nam będzie apteczka, którą możemy wykorzystać raz na grę, a ostatnią deską ratunku jest podniesienie nas przez innego gracza. Wspomniane apteczki będzie można zakupić za walutę premium, aczkolwiek odnawiają one tylko ułamek zdrowia, będzie więc można bez żalu je sobie odpuścić. Liczyć się będzie głównie skill gracza i umiejętne wykorzystywanie specjalnych zdolności wojaków.

Zbyt duży kaliber

A jeśli chodzi o rozgrywkę... cóż, nie ma co owijać w bawełnę, jest ona dość toporna. Faktycznie, taktyka, sprawne pozycjonowanie się i komunikacja to tutaj podstawa, ale sztywna kamera trzymająca naszego żołnierza na środku ekranu (do tego dziwnie obcinając kadr na wysokości jego czterech liter) i **takie sobie, mało satysfakcjonujące strzelanie mocno odbiera radość z zabawy**. O użyciu ulta gra również informuje niezbyt jasno – ot, po prostu go odpalamy i... tyle, działa sobie, o czym informuje ikonka i poświata wokół żołnierza. Do tego co wrażliwsi na ładne widoki pokręcą nosem, gdyż grafika czasem trąci tytułami mobilnymi (choć trzeba przyznać, specjaliści wymodelowani są naprawdę zacnie). Spragnieni taktycznych strzelanek powinni dać jednak Calibrowi szansę. Szczególnie że będzie darmowy, a już teraz można się na stronie głównej gry zapisać na testy beta. |CDA|

CIESZY

- **fajnie pogromić GROM-em**
- **i to za darmo**
- **taktyczna rozgrywka jakoś się broni...**

NIEPOKOI

- **...aczkolwiek jest bardzo toporna i miejscami nudnawa**
- **grafika do poprawy**

(*) Pozdrawiamy Huta!

PRODUCENT: RED ZERO GAMES
DATA WYDANIA: STYCZEŃ 2020
JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (54 ZŁ)
MULTI: BRAK

TAKTYCZNA • DUŻA LOSOWOŚĆ • MORZE • POLSKA

Here Be Dragons

JUŻ GRALIŚMY!

Wydaje edykt: **9kier**

Królowa 9kier (patrz: zdrapka) zapowiada, że kostki wracają do łask!

Na znanym renesansowym globusie z początku XVI wieku, a konkretniej na wschodnim brzegu Azji, widnieje łacińska fraza „Hic Sunt Dracones" (zresztą z „Hc" zamiast „Hic") – „Tutaj są smoki". Nawiązania do mitycznych stworzeń pojawiały się na mapach już w średniowieczu, a przytoczona fraza odnosi się do niezbadanego, potencjalnie niebezpiecznego obszaru. Polska ekipa Red Zero Games wykorzystała pomysł i wypełniła te „białe plamy" nie tylko wrogimi łajbami, ale też wszelkiej maści istotami morskimi znanymi z legend. W efekcie w Here Be Dragons **wielkie wody okresu wielkich odkryć geograficznych pełne są trytonów, syren i macek**(*), a do tego – stylizowane na stare mapy – prezentują się naprawdę sympatycznie.

Życie pod wodą lepsze niż w górze

Fabuła jest dość bzdurna i niepoważna, ale naprawdę urokliwa, a do tego lekko napisana – poznasz choćby głupiego kapitana, który powtarza w kółko słowo „ryba", i człowieka prowadzącego konwersacje z martwą papugą. Co jednak ważniejsze, w grze poprowadzisz flotę, co przynajmniej we wczesnej wersji oznacza zwykle jeden bądź dwa statki. **Komiczny scenariusz przetykany jest taktycznymi walkami**, przy których nieraz trzeba się skoncentrować, bo losowość potrafi lekko sfrustrować.

Zaczynasz – zakładając, że w poprzedniej turze miałeś mniejszą sumę oczek – od ściśnięcia cherubina po prawej stronie ekranu, by wypluł garść k6 (wygląda to trochę, jakby wylatywały mu z oczu). Następnie rozdzielasz kostki pomiędzy swoje okręty, inwestując albo w zwiększenie ataku, albo obrony, albo w akcje specjalne – takie jak leczenie czy ataki obszarowe. (Resztę k6 dostaje do rozdysponowania przeciwnik). Na razie jeszcze nie następuje żadna wymiana ognia, przyjdzie na to pora za chwilę, w fazie salw. Dopiero później obie strony wykonują zaplanowane wcześniej akcje, wreszcie dzieją się efekty dodatkowe, np. związane z otoczeniem. Tury są więc kilkuetapowe, ale po ogarnięciu prostej mechaniki rozgrywane są raz-dwa.

Jest też element, o którym nieustannie zapominam: butelki z tuszem. Unoszą się co jakiś czas na wodzie i podnosi się je na modłę przygodówek z ukrytymi obiektami – klikając. Odpowiednia ilość atramentu pozwala wpływać na przebieg starć, choćby zwiększając lub obniżając wynik na kostce o jedno oczko czy całkowicie ją przerzucając.

Porzuć podróże, zostań na dnie!

W czasie zabawy z wczesną, składającą się z zaledwie paru rozdziałów wersją drażniło mnie kilka drobiazgów. Zarówno zbyt długi czas „duszenia" cherubina, jak i konieczność potwierdzania każdej, nawet wrogiej akcji poprawiono – teraz da się to zmienić w opcjach. **Największym problemem pozostaje brak możliwości cofnięcia raz przydzielonej kostki, nawet jeśli jeszcze nie przyklepało się swojej tury**, ale ponoć ma się to pojawić w jednym z najbliższych patchów. Drażniły mnie też sporadyczne błędy językowe oraz kiepska interpunkcja, z czym niestety spotykam się w branży często i co szczególnie boli mnie w przypadku rodzimych produkcji. Starcia, choć nie są już tak uciążliwe jak wtedy, gdy grałam w Here Be Dragons po raz pierwszy – jeszcze przed premierą w early accessie – nadal wymagają balansu, zwłaszcza te z syrenami, których śpiew niepotrzebnie się stackuje.

Na szczęście developerzy regularnie uaktualniają grę i mam nadzieję, że szybko uporają się z problemami z wczesnego dostępu. Wprawdzie skończyłam sympatyczny build dostępny na Steamie i życzę ekipie jak najlepiej, ale miała tego pecha, że w międzyczasie wyszło Dicey Dungeons, o którym piszę w dziale recenzji – a w starciu kostki z kostką Here Be Dragons nie ma z nim szans. |CDA|

CIESZY
- **niepoważna, lekka i przyjemna**
- **prosta mechanika walki**
- **oprawa graficzna**

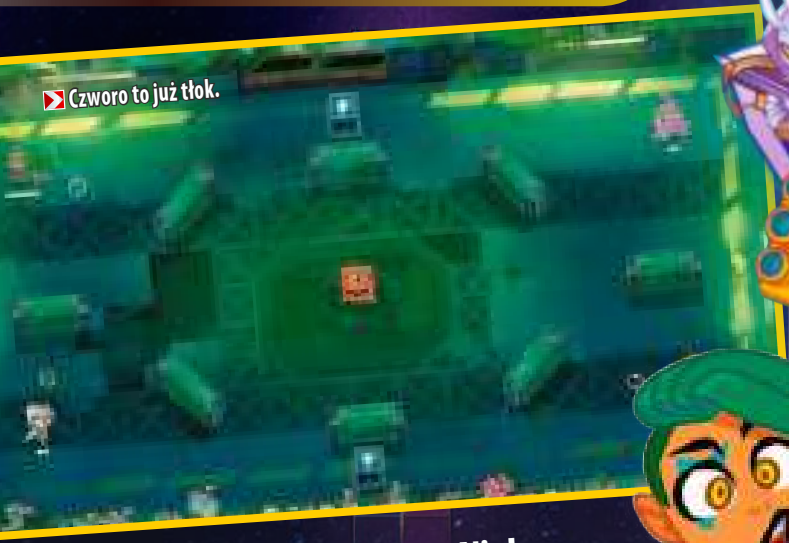
NIEPOKOI
- **brak możliwości cofania kostki**
- **błędy językowe**
- **losowość bywa frustrująca**
- **uciążliwy śpiew syren**

(*) Niczego innego nie spodziewałabym się po studiu z takim logo.

- PRODUCENT: FLAMING FLAMINGO
- DATA WYDANIA: I KWARTAŁ 2020
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (54 ZŁ)
- MULTI: KANAPOWE I ONLINE DO 4 OSÓB

IMPREZOWA • STRZELANKA • WIDOK Z GÓRY

JUŻ GRALIŚMY!

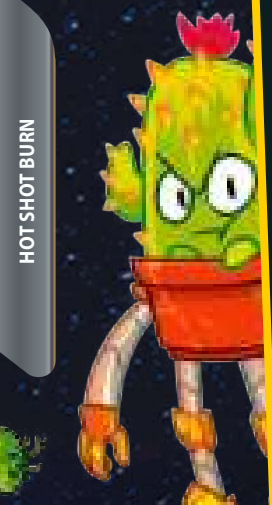


Czworo to już tłok.

Hot Shot Burn

Granatami na lewo i prawo rzuca: **Ninho**

Bardzo proste założenia, bardzo złożone mechanizmy i bardzo dużo frajdy. Oto Hot Shot Burn w pigułce.



Flaming Flamingo przygotowało szybkiego brawlera z widokiem z góry, w którym czterech współczesnych gladiatorów spotyka się na arenie, by walczyć na śmierć i życie. Na kanapie lub przez sieć (jeśli będziecie mieć szczęście i traficie na innych śmiałków) w kilkunastu rundach wyłania się tego najlepiej władającego bronią palną. Bywa zaciekle, bywa zabawnie, bywa zaskakująco, a krwawo... jest zawsze.

Gorący strzał

Na wstępie dostajemy do wyboru jedną z sześciu postaci (podczas Gamescomu mieliśmy okazję wypróbować dodatkowe – w tym mojego ulubieńca, strzelającego granatami Bongo). W trakcie godzinnej rozgrywki z developerami zdążyłem przetestować każdego z bohaterów. Gladiatorzy są bardzo zróżnicowani i każdym gra się zupełnie inaczej. **Każdy ma zresztą atuty dające mu przewagę w konkretnych sytuacjach.**

Szybko, zabójczo, zabawnie – Hot Shot Burn.

Weźmy choćby Lunę, która nie tylko może czasowo stać się niewidzialna, ale jej kusza strzela przez ściany. Albo Chucka, który potrafi zapłonąć, by likwidować każdego na swojej drodze, a w normalnej postaci używa ultraskutecznego na krótki zasięg shotguna. Zróżnicowanie rozgrywki potęgowane jest przez 12 niewielkich aren, na których przychodzi się nam mierzyć. O ile zdarzają się całkowicie zwykłe, to większość różni się fizyką, a także wieloma zmiennymi – teleport, który prowadzi w losowe miejsce na mapie? Trawa, w której można się schować przed rywalami, a może lód, po którym niekontrolowanie się ślizgamy? Albo stada bawołów, które co jakiś czas przebiegają przez arenę? Opcji jest sporo, wiele zaskakuje.

50, by wszystkimi rządzić

Stąd też podczas rozgrywki bardzo ważna jest znajomość otoczenia i tego, co w danej rundzie nas czeka. Bez tej wiedzy wciąż jednak można się dobrze bawić, nawet gdy się przegrywa. **Kanapowa rozgrywka dla maksymalnie 4 osób świetnie sprawdzi się w gronie znajomych.** Tym bardziej że rundy trwają po kilkanaście-kilkadziesiąt sekund i po każdej nasz występ jest punktowany – w zależności od tego, czy kogoś ukatrupiliśmy i czy udało nam się przetrwać do samego końca.

Celem rozgrywki jest zebranie 50 punktów – wówczas gracz musi wygrać na jeszcze jednej arenie, by zostać ostatecznym zwycięzcą. Wtedy założenia pozostałej trójki nagle diametralnie się zmieniają i rozgrywka przeistacza się w asymetryczne multi, w którym celem wszystkich jest niedopuszczenie do zwycięstwa osoby z 50 oczkami na koncie. Prędzej czy później do limitu dobijają jednak inni i wraca się do walki każdy z każdym. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, by zakładać kruche sojusze, które szybko złamiemy, zdradzając kolegę z kanapy, by sięgnąć po zwycięstwo. Wszak przeżyć może tylko jeden bohater, prawda?

Potencjał imprezowy gry wzmaga tylko bardzo łatwe sterowanie – by zostać gladiatorem, wystarczy opanować dwa klawisze, odpowiedzialne za atak podstawowy i specjalny. Do tego wszystkiego gra wygląda bardzo dobrze – **kolorowa, komiksowa oprawa, odpowiednio brutalne egzekucje rywali i zabawny komentator**. Czego chcieć więcej? Może dobrego soundtracku? Ten też jest obecny! Wciąż brakuje nieco balansu rozgrywki (np. znajdźka skracająca czas przeładowywania broni jest mocno OP), jednak twórcy zapewniają, że właśnie tym zajmują się obecnie. I nic dziwnego, bo już na ten moment to bardzo dopracowana, przynosząca mnóstwo frajdy gra.

|CDA|

CIESZY

- **złożoność w prostocie**
- **sprawia ogrom frajdy, nawet gdy się przegrywa**
- **szybka i efektowna rozgrywka**
- **ogromny potencjał imprezowy**

NIEPOKOI

- **balans rozgrywki (ale tylko trochę niepokoi)**
- **na ten moment brak botów, a online trudno znaleźć graczy**

PRODUCENT: ONE MORE LEVEL
DATA WYDANIA: 2020
JAK ZAGRAĆ: WBIEC PO ŚCIANIE DO SIEDZIBY ONE MORE LEVEL
MULTI: BRAK

PARKOUR • CYBERPUNK • ĆWIARTOWANIE

JUŻ GRALIŚMY!

GHOSTRUNNER

Złapał podczas biegu zaduszkę: **Papkin**

Nim Ghostrunner dobiegnie do mety, gracz z całą pewnością się spoci... ale i developerów czeka sporo wysiłku.

Bohater rozpościera robotyczne ramię. Przesterowany głos w słuchawce poleca wydobyć swego właściciela z więzienia. Skok w kierunku przeciwnika. Wbite w głowę ostrze. Przebiegam po ścianie, odbijam się od niej, zjeżdżam wślizgiem po pochyłej powierzchni. Dashem przeprawiam się między łopatami turbiny. Pada strzał. W teorii: nie do uniknięcia. Pacnąwszy przycisk odpowiedzialny za uniki, zwalniam jednak wskazówkę zegara. Mam raptem kilka sekund, by zmienić trajektorię lotu. Ląduję tuż obok strzelca, którego pozbawiam głowy cięciem.

Spiesz się powoli

Aż dziw, że ten **grywalny ekwiwalent kokainy** przywiozło do Kolonii krakowskie One More Level! Developerzy – o, ironio – dotychczas niesłynący z gwałtownych ruchów (God's Triggera, vel „polską odpowiedź na Hotline Miami", opracowywali cztery długie lata). Tymczasem od lutego udało im się stworzyć demo tyleż skromne, co obiecujące. W dodatku idealnie skrojone pod targi: dynamiczne, rozbudzające uwagę i zgrabnie sygnalizujące kluczowe mechanizmy.

Przez pół godziny tajemniczy głos wspomógł mnie w kalibrowaniu rynsztunku. Protagonista zyskał dostęp do linki z hakiem, dzięki której przerzucał się między platformami (co było o tyle zresztą przydatne, że część nawierzchni znajdowała się pod napięciem). Wieńcząca demo sekwencja okazała się kondycyjnym popisem: skoki, odbicia, huśtanie, bieganie po ścianach. A wszystko to przy akompaniamencie elektronicznego soundtracku oraz pocisków, między którymi musimy lawirować bez żadnej pomyłki. Jedno trafienie pociskiem zmusza bowiem do wstydliwego respawnu. Z drugiej jednak strony: **każde cięcie mieczem jest śmiertelne** (a w dodatku nagrodzone efekciarskim rozczłonkowaniem oponenta).

Startuje pięknie. Oby się nie potknął.

Prędko, prędzej

O ile pospieszne tempo rozgrywki jest nagrodą samą w sobie, pośpiech w opracowywaniu builda okazał się kiepskim doradcą. Pomysłowej oprawie towarzyszy dość siermiężne wykonanie (przynajmniej w temacie jakości tekstur). Cele zadania niezbyt rzucają się w oczy (w czym zasługa interfejsu). Podobnie jak przestrzenie, po których możemy uskuteczniać wallruny. Słowem: udostępnionemu buildowi brakowało technicznej maestrii i czytelności. Za dziwne uznaję, że przeciwnikom zdarzało się bezmyślnie miotać na linii prawo-lewo, przez co bywało, iż nie mieli oni dobrej pozycji do strzału, gdyż zupełnie protagonisty nie widzieli. Z drugiej strony: nie wiem, czy wlanie im do głów oleju nie uczyniłoby rozgrywki znacznie trudniejszą. Przemyślałbym też sobie uzupełnianie odległości, w czym konkurencja jest jednak liberalniejsza. Bywało, że przeskakując ze ściany na ścianę, bohater nie kontynuował biegu, a spadał w przepaść. Powód? Niedostatecznie obróciłem kamerę.

One More Level obiecuje nie tylko pilną pracę nad szlifami, ale i intrygujące uniwersum. Pięciogodzinny Ghostrunner chce nas zabrać do futurystycznej wieży, w której zgromadziły się resztki ludzkości. Głos, który instruuje nas w prologu, okazuje się należeć do jej Architekta, sztucznej inteligencji, która – być może przez fakt, że reprezentuje ją projekcja wielkiej głowy – budzi słuszne skojarzenia z SHODAN. W Kolonii obiecano, że obok „tuneli" pojawią się również bardziej otwarte fragmenty, a mechanizm „jeden cios – jeden zgon" wcale nie wykluczy istnienia bossów. Developerzy zastanawiają się również nad zróżnicowaniem arsenału, acz – twierdzą – nie zamierzają wprowadzać do rozgrywki broni palnej.

Do biegu, gotowi...

Parkourowa eksploracja rodem z Mirror's Edge'a, znane z Superhota manipulowanie czasem oraz nacisk na broń białą à la Shadow Warrior 2 to bardzo dobra pozycja startowa. Byłbym jednak rad, gdyby wbiegając na nasze dyski, Ghostrunner nie wyrżnął o trudności techniczne. |CDA|

CIESZY

- **dynamiczna, obiecująca rozgrywka**
- **świetne tempo, masa bodźców już od początku gry**
- **(deklaratywnie) ciekawy setting**

NIEPOKOI

- **build był jeszcze w stanie półsurowym**

Samouczek zimowej jazdy na jabłuszku.

Gogle ochronne podstawą BHP.

- PRODUCENT: SHIRO GAMES
- DATA WYDANIA: LUTY 2020 (WCZESNY DOSTĘP)
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA WCZESNY DOSTĘP
- MULTI: CO-OP (4 OS.) I PVP

TROCHĘ LOL • TROCHĘ LEFT 4 DEAD • TROCHĘ DIABLO

DARKSBURG

JUŻ GRALIŚMY!

Siostra Abigail wojująca wielkim... krzyżem (?) gameplayowo bardzo przypomina barbarzynkę z Diablo III.

Wali drzwiami, pazurami: **Bastian**

– Bastian, ty te hack'n'slashe, Diablo lubisz, to Darksburg ci się spodoba – **rzucił pospiesznie enki, wpisując mnie na prezentację nowej gry Shiro Games. Na miejscu miła pani, udostępniając stanowisko, uświadomiła mi, że rozgrywki z Diaboła w tej grze to jednak za bardzo nie ma.**

Co prawda, niczym w rasowym hack'n'slashu, brniemy tutaj przed siebie z punktu A do punktu B, przebijamy się przez hordy zombiaków i okazjonalnie tłuczemy silniejsze monstra oraz bossów. Do dyspozycji mamy zestaw unikalnych umiejętności, ulty, pasywne perki.

Można się pomylić? No można. Darksburg to jednak zgrabna hybryda mechanizmów rodem z League of Legends/Diablo (umiejętności pasywne, aktywne, ulty, perspektywa, generalnie: podobna rozgrywka) oraz... Left 4 Dead. I tutaj bowiem, **przedzierając się wespół z trójką innych graczy przez zwały umarlaków, musimy współpracować, by cało dojść do końca scenariusza**.

Wybierz przywoływacza

Wraz z wspomnianą wyżej reprezentantką studia wybraliśmy bohaterów (postawiłem na tankowatego Varaga, uzbrojonego w pazury i drzwi wilkołaka, rozstawiającego w spektakularny sposób wrogów po kątach – cudowny!) i dobraliśmy po trzy perki. Te odblokujemy, zdobywając kolejne poziomy bohatera – choć w buildzie, który ogrywaliśmy, dostępne były tylko trzy, to puste pola w menu ich wyboru sugerowały ponad 20 do zdobycia. Zostałem pouczony, że nie będą zmieniać w żaden sposób działania umiejętności – twórcy tak zaprojektowali bohaterów, by ich zdolności maksymalnie uzupełniały się podczas walki. Można się więc spodziewać co najwyżej takich perków, które zwiększą, na przykład, obrażenia z danej zdolności o 20%. Obiecała mi jednak, że niektóre pasywki będą zdecydowanie ciekawsze. A ja przytaknąłem po prostu i zacząłem mordować paskudy.

Q, PPM, E, PPM, R

A morduje się je naprawdę wyśmienicie. Gameplay jest miodny i soczysty, animacje dynamiczne, a współpraca między graczami jako klucz do sukcesu daje masę frajdy. Varag wskoczy w tłum, łowczyni Rose ostrzela trupią gawiedź z dystansu, a brodaty Runolf odpali obszarowe leczenie. Po krótkiej bitce można udać się na stronę i za pomocą zdobycznej znajdźki uzupełnić pasek zdrowia. Mówiąc krótko: **gracze rozkochani w Mobach poczują się jak w domu**.

Twórcy dorzucili też arcyciekawy tryb, w którym to można wcielić się w nieumarłych i uprzykrzać życie czwórce śmiałków. Co jakiś czas możemy zrzucać silniejsze trupy na mapę i przejmować nad nimi kontrolę (pomniejszymi zombiakami steruje AI). Na papierze brzmi to świetnie, ale kontrolowani przeze mnie minibossowie padali dosłownie po dwóch sekundach po zetknięciu się z drużyną tych dobrych. Miła pani wytłumaczyła, że studio pracuje jeszcze nad optymalizacją tego trybu, ale chodzi w nim przede wszystkim o to, by sprytnie te trupy rozlokowywać. A ja przytaknąłem po prostu i wróciłem do co-opa.

A wracałem do niego jeszcze kilka razy z przyjemnością, gdyż **Darksburg to po prostu bardzo dobrze zaprojektowana gra** – nigdy nie czułem, że ginę nie ze swojej winy. Ze swojej winy zaś ginąłem gęsto w trybie PvP, bo i taki gra posiada. Trzonem jednak jest co-opowe wybijanie zombiaków i to ono sprawiło, że do Darksburg wrócić chcę już dzisiaj – niestety, poczekać muszę albo do zamkniętej bety (listopad), albo premiery w early accessie (luty 2020 roku). |CDA|

CIESZY

- **przyjemny i szalenie satysfakcjonujący gameplay**
- **zgrabnie łączy gatunki**
- **Varag <3**

NIEPOKOI

- **wcielanie się w zombiaki jest trochę nudnawe**

- PRODUCENT: TACTICAL ADVENTURES
- DATA PREMIERY: 2020-21
- JAK ZAGRAĆ: ŚCIĄGNĄĆ KICKSTARTEROWE DEMO
- MULTI: NIE

RPG • FANTASY • ZASADY D&D

JUŻ GRALIŚMY!

Świeci z góry na kości: **enki**

Bo świat dobrych, „realistycznych" RPG nie tylko Baldurem stoi!

SOLASTA
CROWN OF THE MAGISTER

Czasy, gdy w okienku dialogowym atakowały graczy zarówno wypowiedzi postaci, jak i komentarze narratora wraz z mechanicznymi didaskaliami rzutów cyfrowymi kośćmi, prawdopodobnie minęły już nieodwracalnie (zobaczymy jeszcze, co w tej kwestii będzie miał do powiedzenia Larian). Popularność „analogowego" rolplejowania wciąż jednak nakręca developerów, by przekładać nocne sesje przy kościach i ołówkach na jedynki i zera. Choć sam należę raczej do teoretyków papierowych przygód niż praktyków, jestem pewien, że Francuzi z Tactical Adventures mają na to znakomity pomysł.

Po oczach go, Boo, po oczach!

Solasta to tytuł i jednocześnie nazwa autorskiego uniwersum fantasy, w którym przyjdzie nam zwiedzać pola, lasy, wioski i ruiny w poszukiwaniu artefaktów, złota i doświadczenia. Mechanizmy rozgrywki oparto w nim na oficjalnym rulesecie Dungeons & Dragons, a przygoda zostanie skrojona pod drużynę czworga bohaterów, których na „papierową" modłę stworzymy sobie sami przy udziale rzutów kośćmi. **To bardzo zgrabny pomysł na rozgrywkę**, bo wojownik, kleryk, czarnoksiężnik i łotr znakomicie się uzupełniają. Drużyna jest zwarta, porusza się szybko, walczy dynamicznie, a podczas rozmów każdy może dorzucić coś od siebie, nie zamieniając dialogów w występy chóralne. Po ograniu demka aż chce mi się przywołać tu „lekkostrawne" erpegi pokroju niedocenianego Aarklash Legacy, choć pewnie starsi i bardziej doświadczeni ode mnie wskazaliby raczej na nastawioną na akcję „lochosmokową" serię Icewind Dale.

Dzieło Tactical Adventures ma też w rękawie kilka asów, które sprawiają, że mimo przywiązania (a może właśnie dzięki niemu) do analogowych tradycji jawi się jako **świeże doświadczenie w gatunku**. Wszystko dzięki budowie świata – podzielonego na siatkę pól, a raczej sześcianów, bo też ogromną rolę odgrywa tutaj „pionowość" otoczenia. Ruiny, które zwiedzamy w demie, pełne są gzymsów i półek dających przewagę w walce, ale również np. kolumn i nadkruszonych ścian, które pozwalają otworzyć zupełnie nowe ścieżki.

Nazwa studia zobowiązuje!

Przejrzysty, estetyczny interfejs to też sztuka!

Klasyczne zasady, nowoczesny sznyt.

W największych głębinach zaś kluczowe staje się realistycznie odwzorowane oświetlenie. Nie tylko dlatego, że pozwala wyciągnąć z mroku sylwetki nacierających kreatur, ale również – jak choćby w finałowej sekwencji – odstraszyć i zdebuffować goniące drużynę pająki dotknięte klinicznym światłowstrętem.

Rzuć na zręczność!

A to wciąż nie wszystko! Grając, co chwilę napotykałem na małe powody do mruczenia. A to w odpowiedzi na frunący do celu cios wroga gra automatycznie daje możliwość interwencji i rzucenia zaklęcia kontrującego. A to sprawę przepakowanego orka, który w swojej turze wdrapał się na górę, żeby nam soczyście wpierdzielić, można załatwić akcją pchnięcia i posłać go z powrotem na dół.

Krótkie i długie odpoczynki w bezpiecznych miejscach. Odzyskiwanie ładunków zaklęć. Używanie różnego typu perswazji podczas rozmów. Nawet nie wiedziałem, że tak mi tego brakowało. I choć obecnie całkiem nieźle bawię się, w ultraślimaczym tempie posuwając fabułę w Divinity 2, Solasta wydatnie zaostrzyła mój apetyt na coś szybszego. |CDA|

CIESZY

- **dynamika i kompaktowość rozgrywki**
- **wpływ światła i elewacji**
- **świetnie wkomponowane zasady D&D**

NIEPOKOI

- **przy czterech klasach – ograniczona różnorodność**

Chyłkiem

Twórcy nie zapomnieli o skradaniu się. Po włączeniu trybu ostrożnego ruchu postaciom łatwiej wykrywać pułapki i ustawić się w pomieszczeniu przed walką. Co więcej i tu interfejs nie zawodzi, bo możemy wprost obejrzeć sobie, jak daleko rozchodzą się wokół skradającej się postaci fale dźwiękowe.

Może i skończyły się wakacje, ale wraz z nimi powrócił sezon na gry! Ten numer wypakowaliśmy tekstami po brzegi, a i tak znalazło się wśród premier blisko drugie tyle tytułów, które spokojnie mogłyby trafić na łamy. Wór soczystych recenzji to jeden z najlepszych sposobów, na jakie mogliśmy uczcić 300. numer! [enki]

STATYSTYKA: **ZRECENZOWANO 19 GIER**

GAME WALKER

BORDERLANDS 3

- AUTOR: KRIGORE
- PC PS4 XBO
- STRONA: 44

Krigore: Catch-A-Rideee!!! Seria Borderlands powraca, wyciska soki z mózgu, a dech z przepony. Wygląda ładnie, kipi głupawym humorem i... jest grą z serii Borderlands, na jaką wszyscy czekają. Malkontenci mogą kręcić nosem, że mało się tu w zasadzie zmieniło – ale czy to wada? Ja tam nie narzekam.

Ninho: Kocham styl graficzny, lubię gry co-opowe, ale po tym, jak zanudziłem się w szaroburej jedynce, nie potrafię zrobić drugiego podejścia do serii. Może teraz?

enki: Tak jak martwi mnie to, co się dzieje wokół ogólnie pojętego zarządu Gearboksa w ostatnich latach, tak nie mogę odpuścić premiery serii, której wizytówką jest nieprzeciętne poczucie humoru... A tak naprawdę to lubię umięśnione kobiety i po Zarii długo mi było czekać na godną następczynię – tu w osobie Amary.

Bastian: Fl4k jest tak doskonały.! Nie pamiętam, by tak dobrze mi się grało w „borderki" kiedykolwiek. Łakomy kąsek dla fanów loot shooterów, dla fanów serii – pozycja obowiązkowa.

spikain: Ciekawostka: przed premierą gry wydawca udostępnił wybranym redakcjom z całego świata specjalne konta Epic Games Store, które umożliwiły garści dziennikarzy napisać... recenzje na podstawie wczesnej, mocno zabugowanej wersji gry. My czekaliśmy do samego końca – a właściwie nadal czekamy, kiedy to piszę, więc musicie wybrać sobie jedną pointę z dwóch (w zależności od tego, jaki był stan gry po premierze):

• Warto pisać do drukowanego magazynu – bo mogliśmy zrecenzować wersję poprawioną, a więc bliższą tej, którą dostaniecie wy!

• Na szczęście po premierze gra była równie zabugowana, więc wszystko w porządku!

CONTROL

AUTOR: ALLOR
PC PS4 XBO
STRONA: 50

Allor: Początek, a już zwłaszcza środek są świetne, potem gra się nieco za bardzo dłuży, ale jeśli lubisz para-klimaty i walkę z wykorzystaniem mocy specjalnych, Control to pozycja obowiązkowa. Szczególnie jeśli masz mocnego peceta z RTX-em, bo wtedy można też na własne oczy przekonać się, że ten cały ray tracing ma sens już teraz. Jeśli natomiast masz zwykłego Xboksa lub PS4, to lepiej zrobisz, czekając na kolejne patche poprawiające wydajność, bo pierwszy niewiele niestety zmienił.

Ninho: Byłem tym nieszczęśnikiem, któremu przyszło Control ogrywać na PS4 – brzydsze toto, tnie jak cholera, na szczęście pożyczone PS4 Pro chrupało tylko czasami. A sama gra, abstrahując od problemów technicznych, jest tym lepsza, im bardziej jej na to pozwolisz. Fabułę możesz nadbudowywać sobie dodatkowymi materiałami rozrzuconymi po Najstarszej Siedzibie niemal do woli, co jest bardzo wskazane. A sama walka przy użyciu mocy Jesse to cud miód i orzeszki. Do czasu, gdy framerate nie spadnie do 10 klatek na sekundę. Wtedy mamy bardzo ładny, ale i frustrujący pokaz slajdów.

Bastian: Ja za to jestem tym szczęśliwcem, który doświadczył Control w RTX-owych barwach i, muszę przyznać, technologia wykorzystana jest doskonale. Niestety, jako fan Fundacji SCP widzę tu wiele nawiązań (a i czasem zrzynek) do tego paranormalnego uniwersum, i ze smutkiem przyznaję... że creepypasty z sieci są o wiele ciekawsze niż świat stworzony na potrzeby gry. Wracam do Classica.

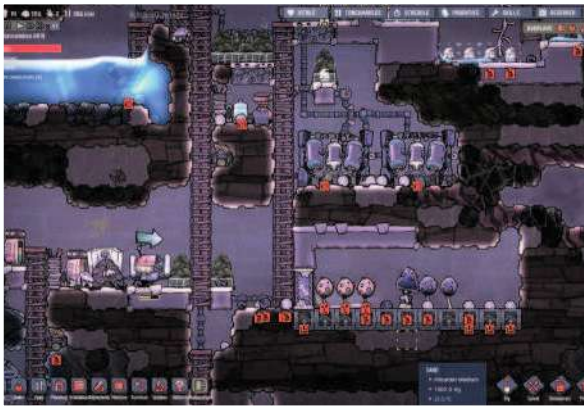
9kier: Słyszałam, że nawiązuje do powieści „Dom z liści" Danielewskiego, ale po przeczytaniu połowy tej wybitnej jak dotąd książki i po rzuceniu okiem na parę sekwencji w Control trudno mi w to uwierzyć.

enki: Jako każualowy fan Sama Lake'a i jego jak zwykle nietuzinkowego podejścia do narracji, cieszę się, że Remedy powróciło do znakomitej formy.

Krigore: To trochę taka próba spełnienia marzeń bywalców forów internetowych i nieoficjalna egranizacja faników ich bywalców. Wyszło naprawdę nieźle.

OXYGEN NOT INCLUDED

AUTORKA: 9KIER
PC
STRONA: 56



9kier: Najbardziej lubię te gry Klei, które są proceduralnie generowane, pełne zawartości i wpływających na siebie mechanizmów. W Oxygen Not Included, podobnie jak w Don't Starve, możesz grać kilkadziesiąt godzin i nadal nie wiedzieć wszystkiego. To złożona i zróżnicowana produkcja stworzona dla entuzjastów budowania i prowadzenia kolonii, do tego niewymuszenie zabawna, świetnie narysowana, dobrze brzmiąca i po prostu ach. Jeśli jesteś fanem gatunku lub fanem studia, polecam ci tę pozycję w ciemno.

enki: Raj dla miłośników gier rządzonych skomplikowanymi systemami – tu przede wszystkim fizyką gazów i cieczy – oraz entuzjastów budowania i planowania zamiast niszczenia. Charakterystyczny, pocieszny styl graficzny Klei fantastycznie pasuje do rozterek pokroju „kto zrobił siku na drabinie i, co ważniejsze, kto to wszystko posprząta?".

PYTANIE I ODPOWIEDZI

Muzyka z której gry została z tobą na długo po końcu rozgrywki?

Cursian: Muzyki z Morrowinda, Obliviona, Skyrima i WoW-a słucham niemal dzień w dzień do pracy. Motyw ze Skellige z Wiedźmina 3 też był świetny. Podobnie jak z Gearsów 3, Original Sin 2... mógłbym tak długo. Gry to wylęgarnia dobrej muzyki.

Smuggler: Wiem, że jestem nudny i przewidywalny, ale naprawdę muzyka z Mass Effect jest jedną z najlepszych, jakie w życiu słyszałem, szczególnie soundtrack z ME3, to istna kopalnia chwytliwych tematów, a temat z „misji samobójczej" w ME2 to wręcz esencja epickości. Oczywiście poza tym to sporo tematów z Wiedźmina, oraz kawałek „Still Alive" z Mirror's Edge.

DaeL: Bastion. Od premiery minęło już osiem lat, ale ścieżka dźwiękowa skomponowana przez Darrena Korba wciąż gra mi w duszy. I chyba każdemu, kto usłyszał przejmujące, trochę smutne, a na pewno bardzo liryczne utwory takie jak „Build That Wall" czy „Mother, I'm Here".

Siekiera: Szczególne miejsce w moim sercu zawsze miały kompozycje Yamaoki z Silentów. No, może nie z „jedynki" bo to była momentami istna kakofonia, która w oderwaniu od gry spisywała się średnio. Natomiast przy ścieżkach z pozostałych (zwłaszcza 2 i 3) trzasnąłem niejeden tekst na łamy CDA. Po prawdzie jednak mnóstwo soundtracków zostało ze mną po zakończonej przygodzie – BioShock, Journey, pierwszy Quake, cała seria MGS, z mniej oczywistych Alice czy Sanitarium. Można wymieniać bez końca.

Ninho: Podobnie jak Siekiera, muszę wspomnieć Akirę Yamaokę, którego OST-y z Silent Hillów wprost uwielbiam. A wychodząc z czasów prehistorycznych – w tym roku najdłużej męczyły mnie pod tym względem dwie gry: Metro Exodus i Days Gone. W pierwszym przypadku chodzi o utwory Aleksieja Omielczuka z końcowych scen gry – „Race Against Fate" i „Dawn of Hope". Podczas słuchania wciąż „pocą" mi się oczy. Oczywiście bezpośrednio wiąże się to z genialną reżyserią końcówki gry. Z Days Gone najlepiej wspominam natomiast utwór, który pojawia się, gdy Deacon przeprawia się przez przełęcz górską. Billy Raffoul nagrał genialny, emocjonalny kawałek, który idealnie łączy się z celem podróży i padającym wokół śniegiem. Ruszył mnie do tego stopnia, że jechałem bardzo wolno, by chłonąć atmosferę jak najdłużej (a nagranie tej przejażdżki na moim PS4 mam do dzisiaj). No i byłbym zapomniał. I byłoby mi wstyd. Oczywiście, że genialny Gustavo Santaolalla i cały soundtrack The Last of Us. Na przestrzeni kilkudziesięciu minut jest tam oddanych tyle emocji, że chyba tylko raz zdołałem przesłuchać OST w całości za jednym posiedzeniem.

spikain: Regularnie bez powodu zaczyna mi grać w głowie muzyka takich kompozytorów jak Hitoshi Sakimoto, Jerry Martin, Kirill Pokrovsky, Yasunori Mitsuda, Motoi Sakuraba, Yasunori Nishiki, Yoko Shimomura... Mógłbym tak wymieniać jeszcze przez godzinę, ale zamiast tego polecę konkretną rzecz: wpiszcie sobie na YouTubie „Her reputation precedes her". Podziękować możecie potem.

Bastian: Przede wszystkim: World of Warcraft z World Divided (Varian/Anduin theme). Zawsze się rozklejam. W ogóle, WoW: Legion, prócz bycia najlepszym dodatkiem ever, rozgromił też soundtrackiem. Poza tym... Rayman 2. Ubisoft w „głupiej platformówce 3D dla dzieci" nie bał się wcisnąć agresywnych gitarowych riffów. I zrobił to genialnie. Ostatnio zaś katuję muzykę z CTR Nitro-Fueled i rozpływam się nad genialną linią perkusyjną skomponowaną przez Josha Mancella. Wróciłem też do soundtracku z Tekkena 3 – z puszczonym w tle motywem Forest Lawa trenowałby sam Bruce Lee.

ION FURY

- AUTOR: EUGENIUSZ SIEKIERA
- PC
- STRONA: 60

Siekiera: Z pozoru staroć, a jednak rzecz zupełnie nowa. Gra bazująca na 24-letnim silniku, która zajmuje niespełna 100 mega na dysku i zapewnia kilkanaście godzin pysznej zabawy. Pod warunkiem, że w twojej definicji pysznej zabawy mieszczą się mapy-labirynty, w których łatwo się pogubić, tony sekretów, nad którymi można zmarnować mnóstwo czasu, oraz tempo akcji, od którego szaleje błędnik. Jednym słowem to taki Duke Nukem w spódnicy.

Smuggler: Znaczy, szkocki Duke? Bierrrrrrę! Nie wspominając o fakcie, że lubię takie strzelaniny retro.

DaeL: Zabawna puenta do tragicznej historii kolejnych wersji Duke Nukem Forever. Engine Kena Silvermana, po odpowiednich modyfikacjach, pociągnął grę ciekawszą i bardziej atrakcyjną wizualnie od tego, co zaserwował nam ostatecznie Gearbox.

WORLD OF WARCRAFT: CLASSIC

- AUTOR: WITOLD
- PC
- STRONA: 66

Witold: Classic potrafi być po prostu denerwujący, kiedy kurczowo trzyma się rozwiązań sprzed lat – nawet tak drobnych jak nie wyświetlanie pozostałego wolnego miejsca w torbach. Ba, potrafi być po prostu słaby, gdy podczas gry magiem nasza rotacja umiejętności w czasie walki ogranicza się do jednego czaru. Daje jednak w zamian coś, czego w WoW-ie przez lata powoli ubywało: przygodę, możliwość zgubienia się w świecie (nawet kierunkowskazy są znowu przydatne) i poczucie braterstwa z innymi graczami, gdy razem przedzieracie się przez grupy mobów podczas wykonywania ruytynowego questa. I o to właśnie chodzi w tej grze.

Cursian: Pamiętam „klasyka" z czasów, gdy nazywaliśmy go po prostu WoW-em. Dlatego właśnie nie interesuje mnie powrót do przeszłości. To była genialna gra, ale 15 lat to szmat czasu i nie ma co udawać, że jest inaczej. To, co wtedy mnie ujęło, nie wróci, bo nie może. Mam na myśli choćby poczucie uczestniczenia w czymś nowym, wielkim i niespotykanym. To było moje pierwsze „prawdziwe" MMO, do diaska! Bez tych emocji dostałbym tylko szereg upierdliwych rozwiązań, z których przez lata słusznie zrezygnowano. Weźmy choćby kolejki do zadań czy konieczność wracania do miasta co pięć minut, by zmienić talenty. Jeśli w ogóle kiedyś odpalę, to tylko po to, by przypomnieć sobie świat sprzed Kataklizmu. Na co dzień zostaję przy współczesnej wersji.

Bastian: A tam, gadasz. Wróciłem. Leveluję swojego Night Elfa już drugi tydzień, a mam dopiero dwunasty poziom. Jest... fajnie. Faktycznie Classic jasno pokazuje, że gameplay z kiedyś a gameplay z dziś to dwa zupełnie inne światy. Warto do tego z przeszłości skoczyć, nawet z ciekawości, jeśli nie dane wam było grindować dzików przez godzin kilka.

Allor: Z jednej strony mam z WoW-a masę dobrych wspomnień, z drugiej – jestem pewny, że zapomniałem masę złych. Do tego nie ma opcji, bym obecnie mógł grać co dzień od 17 do 24. Z trzeciej – wróciło do tego sporo znajomych, więc pewnie będę sobie powoli levelował druida, by potem zrobić Scholomance na przemian ze Stratholme dziennie i zbierać geara na Onyxię i jej whelpy. Ta, to powinno być fajne, więc pewnie za jakiś rok napiszę, jak było.

ANCESTORS: HUMANKIND ODYSSEY

AUTOR: MAC ABRA
PC PS4 XBO
STRONA: 70

Mac Abra: Są tylko dwa wyjścia – albo ją pokochacie, albo znienawidzicie. Obstawiam, że większość wybierze drugą opcję, bo też gra bardzo się stara na samym początku graczy do siebie zniechęcić. Tym niemniej jest fascynująca, choć jak dla mnie to jednak przerost formy nad treścią. Ale dla maniaków „symulatorów życia" i survivalu przez bardzo duże „S" to może być diament pierwszej wody.

Bastian: Czyli co, można dostać od niej małpiego rozumu, czy nie można? Recenzja w tej kwestii milczy.

Mac Abra: Można.

Bastian: O. To zagram!

Ninho: Trochę się zahajpowałem, ale teraz już wiem, że czasu nie znajdę. Skoro BYĆ MOŻE polubię grę PO CZASIE, to jednak wolę się wyspać.

Allor: Drapieżniki nie śpią. Uważaj, by się obudzić! :P

GEARS 5

AUTOR: EUGENIUSZ SIEKIERA
PC XBO
STRONA: 78

Siekiera: Drużyna skautów z „czwórki" dorosła, bo skala konfliktu po prostu tego wymagała. Nowe Gearsy fantastycznie stopniują napięcie, zaskakująco dobrze opowiadają swoją historię (nawet lepiej niż „trójka") i – co w sumie najważniejsze – dają mnóstwo frajdy, tak w singlu, jak i w co-opie. Dla fanów serii rzecz obowiązkowa.

Mac Abra: Don't keep calm and play Gears 5! Jestem mile zaskoczony tą odsłoną, znów mam wczuwkę i z satysfakcją, jak za dawnych lat, tnę Lancerem Pomioty. A że Marcus już mocno posiwiał i teraz raczej asystuje młodziakom niż gra pierwsze skrzypce? Cóż, na tym polega życie.

Allor: No i że jest za darmo dla posiadaczy przepustki Microsoftu, bo to dla fanów strzelania (i krycia się za osłonami) pozycja obowiązkowa. A do tego nie tylko bardzo grywalna, ale także bardzo ładna, bo twórcy odrzucili konwencję, że wojna musi być bura, by dało się pokazać jej okrucieństwo. No więc nie musi, a i tak jest super. Znaczy źle – ale super.

Papkin: Zaskoczenie. Uprzednio Kait i spółka służyli za drewniane protezy dawnego zespołu, tymczasem kolejna odsłona daje im przestrzeń, by się zbudować (po drodze do oddziału dołącza zresztą oprysk liwy – acz tylko z początku – Fahz). Wracają elementy horroru, pojawia się próba ukazania konfliktu z perspektywy zwykłych zjadaczy sera (Sery?)... W efekcie dostaliśmy pierwszą od lat odsłonę serii, której numerek niekoniecznie musi być tożsamy z oceną w metryczce.

REKLAMA

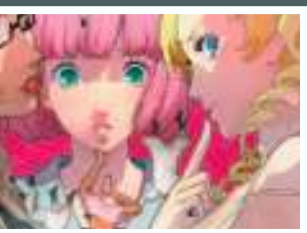
REKLAMA

CATHERINE: FULL BODY

AUTOR: ENKI
PS4
STRONA: 81

enki: Remaster czyni doświadczenie pełniejszym i ciekawszym, ale przede wszystkim w warstwie logiczno-zręcznościowej. Przegadane i, wręcz przeciwnie, pospieszone fragmenty fabuły wciąż potrafią wybić z rytmu, a postać Rin uwspółcześnia opowieść tylko częściowo. To wciąż, mimo wszystko, rzecz warta poznania. Prędzej czy później.

9kier: Catherine od 2011 podrosła i pokazuje już nie połowę, ale całe ciało – i choć enki wielokrotnie mi grę polecał, raczej po nią nie sięgnę po zobaczeniu, jak wygląda rozgrywka. Niby głośno nie wzdychał, ale widziałam, jak frustrowały go niektóre sekwencje, a ja nie mam w przeciwieństwie do niego do tytułu żadnego sentymentu, który pozwoliłby mi na dłużyzny przymykać oko.



Papkin: Dostałem, co chciałem. Przynajmniej w temacie mechanizmów. Catherine to moc zwiększających czytelność korekt (obrys bohatera, gdy ten przesunie się za wieżę!), sieciowy multiplayer i kilka prostych, acz nakłaniających do ponownej gry patentów. Niestety wątek Rin wydaje się doklejony na siłę.

PYTANIE I ODPOWIEDZI

Jaki przedmiot z gry mógłby ci się przydać w życiu?

Cursian: Bezdenny Worek Złota z Heroesów III. Ewentualnie filakterium licza albo mikstury niewidzialności z dowolnej gry fantasy. Słowem: przedmiot, który dałby mi ogromną niezależność od ludzi.

Mac Abra: Dodatkowe życia. :)

DaeL: Persuadertron z Syndicate. Myślę, że wszyscy się ze mną zgodzą. Oczywiście przy założeniu, że cała populacja jest zachipowana, bo bez tego urządzonko do kontrolowania tłumów nie zadziała.

Siekiera: A tam od razu przedmiot. Wystarczyłby dowolny trainer z opcją nieśmiertelności. A jeśli za dużo wymagam, to może chociaż stare dobre przechodzenie przez ściany?

Bastian: UZUMYMW, JUMPJET, ewentualnie HESOYAM.

enki: Linka z hakiem i składana paralotnia z serii Just Cause (plus niezniszczalne kolana i kostki Rico Rodrigueza na wypadek, gdybym musiał uchronić się przed upadkiem, przyciągając się linką do gruntu).

Ninho: Chciałbym mieć swojego Lickera. Wyprowadzałbym go na spacery i karmił swoimi wrogami.

spikain: https://splatoonwiki.org/wiki/List_of_clothing_in_Splatoon_2

Krigore: Portal Gun. Można byłoby chodzić do toalety, nie wstając z łóżka.

BLAIR WITCH

AUTOR: NINHO
PC PS4 XBO
STRONA: 76

Ninho: Grę położyły dla mnie w dużej mierze dłużyzny. Bloober Team po raz kolejny pokazał, że straszyć umie, pokazał, że zna się na horrorze psychologicznym. Dorzucił nawet nowe, całkiem w porządku mechaniki. A później sztucznie przedłużył rozgrywkę, czym bardzo mnie sfrustrował. Las jest piękny, dom Wiedźmy też, ale fabularnie coś tu mocno nie gra – historia jest „płaska", żadne momenty mające wywołać jakieś emocje tutaj nie zagrały, a szkoda.

Bastian: Piesek jest super. Piesek sprawia też, że nie ma się tu czego bać. Piesek chciał też przekazać, że żaden z niego owczarek niemiecki – jest malinoisem.

Siekiera: Pamiętam starą trylogię – o ile „dwójka" była marna, a „trójka" co najwyżej znośna, część pierwsza naprawdę dawała radę. Prezentowała trochę inne spojrzenie na survival horror, a dusznym klimatem mogłaby obdzielić tuzin innych gier. Nową wizję opowieści o wiedźmie z Blair sprawdzę na pewno.

Allor: Ha, pierwszą trylogię zignorowałem, bo generalnie średnio lubię się bać. Ale Obcy: Izolacja zapoczątkował u mnie serię wycieczek poza grową strefę komfortu, a że Game Pass mam, to...

9kier: Pograłam na razie może przez godzinę, troszkę pokręciłam się po lesie, przez przypadek otworzyłam bunkier, w którym nie powinno mnie jeszcze być – i choć piesek jest lekko bezużyteczny, a ze wszystkich stron słyszę, że Blair Witch to zmarnowany potencjał, na pewno jeszcze do zabawy wrócę.

Papkin: Wszyscy wiemy, że Blair Witch to dla krakusów jedynie przystanek przed Medium... ale wciąż cenię tytuł za jego minimalizm i wierność literze filmu. Wcale niewielkie lokacje potrafią skonfundować, podążanie za promieniem latarki (w dużej mierze dzięki reżyserii dźwięku) przerazić, a instynktowne zerkanie na psa – uratować przed utratą zmysłów. Bloober robi niewiele ponad sugerowanie zagrożenia... i właśnie dlatego straszy. Nieszczęśliwie – przez wzgląd na spadki płynności i słabe tłumaczenia na chiński i japoński (mocne rynki dla gier grozy) – prawdziwy horror rozegrał się dla Polaków nie przed monitorem, ale na giełdzie.

GREEN HELL

AUTOR: NINHO
PC
STRONA: 82

Ninho: Świetny survival zarówno pod względem mechanizmów rozgrywki, jak i fabuły. Będziecie w nim ginąć i pokochacie to. A jeśli się wczujecie jak ja, to pierwszego zabitego pekari nie zapomnicie nigdy.

Allor: Tia... mam ostatnio awersję do mięsa. Głównie do wołowiny (bo sushi, „jedz ile chcesz" i wrodzone łakomstwo – ale to opowieść na inny czas), ale nie będę jednak ryzykował.

Papkin: Pozwolę sobie wtrącić trzy grosze od kogoś, kto „zielone piekło" odnajduje niekoniecznie w toalecie (bracie, najwyższa pora na zmianę nawyków żywieniowych!). Survival i scenariusz wydają się rozłączne, tymczasem podczas prezentacji na E3 ujrzałem miks Nowej Przygody, zaskakujących mechanizmów przetrwania i przygodówki. W dodatku amazońska dżungla jeszcze nigdy nie była tak polska.

Ninho: Survival i fabuła (szczególnie dobra) niemal nigdy się nie łączą ze sobą, to prawda.

9kier: Czy to gra o jarmużu albo o rukoli? <krzywi się>

PROMOCJA!

HYPERX™

Klawiatura Alloy FPS RGB Kailh Silver Speed

- Trwała i solidna stalowa konstrukcja
- Mechaniczne przełączniki klawiszowe Kailh Silver Speed
- Klawisze podświetlone RGB z niesamowitymi efektami świetlnymi
- Zaawansowane konfigurowanie przy użyciu oprogramowania HyperX NGenuity
- Kompaktowa, ultraprzenośna konstrukcja z odłączanym przewodem
- Wbudowana pamięć na 3 profile
- Wygodny port USB przeznaczony do ładowania
- Tryb gry, pełny Anti-ghosting i N-key Rollover

Słuchawki Cloud ALPHA

- Dwukomorowe przetworniki HyperX zapewniają bardziej wyrazisty dźwięk i mniej zniekształceń
- Wysoki komfort użycia, z którego słynie HyperX
- Wytrzymały, regulowany pałąk
- Odłączany kabel w oplocie z wygodnym pilotem do regulacji dźwięku
- Odłączany mikrofon z funkcją redukcji szumów
- Certyfikaty Discord i TeamSpeak™
- Zgodność z wieloma platformami[1]

Cloud STINGER Wireless

- Bezprzewodowe połączenie klasy gamingowej
- Wyjątkowy komfort HyperX
- Porywająca jakość dźwięku w grach
- Regulacja wysokości pałąka trwałymi stalowymi suwakami
- Bateria o długiej żywotności
- Mikrofon z funkcją tłumienia hałasu, wyciszony, gdy ramię jest podniesione
- Nauszniki obracane o 90°
- Zgodność z komputerami PC, konsolami PS4™ i PS4™ Pro

Mysz Pulsefire FPS PRO

- Sensor Pixart 3389 o natywnej rozdzielczości do 16 000 DPI
- Komfortowy, ergonomiczny kształt
- Sześć programowanych przycisków
- Łatwa personalizacja dzięki oprogramowaniu HyperX NGenuity
- Wbudowana pamięć do przechowywania ustawień użytkownika
- Ponadwymiarowe ślizgacze zapewniające płynny i kontrolowany ruch

Dzięki kodom będziecie mogli zakupić sprzęt firmy HyperX w następujących cenach:

NAZWA PRODUKTU	SYMBOL	CENA	PROMOCJA	RABAT
SŁUCHAWKI HyperX Cloud Alpha	HX-HSCA-RD/EM	299 zł	**249 zł**	50 zł
SŁUCHAWKI HyperX Cloud Stinger Wireless	HX-HSCSW2-BK/WW	429 zł	**279 zł**	150 zł
KLAWIATURA ALLOY FPS RGB SILVER	HX-KB1SS2-US	309 zł	**269 zł**	40 zł
MYSZ HyperX Pulsefire FPS Pro	HX-MC003B	189,99 zł	**139,99 zł**	50 zł

Promocja obowiązuje w sklepie internetowym euro.com.pl i w sklepach stacjonarnych RTV Euro AGD. Promocja ważna jest od 24.09 do 22.10.2019r. lub do wyczerpania zapasów. Liczba egzemplarzy promocyjnych ograniczona.

KODY PROMOCYJNE

Promocja dotyczy dokładnie tych produkców, w tych wersjach kolorystycznych jakie są podane tabelce obok.
Kody zniżkowe należy pobrać z serwisu kody.cdaction.pl przy użyciu zdrapki ze strony 130.

JAK SKORZYSTAĆ Z KODU PROMOCYJNEGO?

1. Wejdź na www.euro.com.pl, znajdź objęty promocją produkt.
2. Kliknij „Do koszyka".
3. W sekcji „Zawartość koszyka" wpisz swój kod w polu na kod promocyjny.
4. Po wciśnięciu „Zastosuj" kwota rabatu powinna zostać odliczona od wartości produktu.
Lub:
1. Odwiedź salon RTV Euro AGD, w którym dostępny jest produkt objęty promocją (dostępność towaru w twojej okolicy można sprawdzić na stronie euro.com.pl).
2. Udaj się do doradcy klienta ze swoim kodem. Doradca wpisze kod w systemie i kwota rabatu zostanie odliczona od wartości produktu.

Szczegóły znajdziesz w regulaminie promocji: www.euro.com.pl/cms/it-hyperx-cd-action-092019.bhtml

RTV EURO AGD

HYPERX™

PEGI 18

PRODUCENT: GEARBOX
CENA: 260 ZŁ (PC), 230 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: CO-OP, 4 OSOBY

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-3570 3,4 GHZ/AMD FX-8350 4 GHZ, 6 GB RAM, GEFORCE GTX 680/RADEON HD 7970

FPS • HUMOR • LOOT

Otwiera krypty: **Krigore**

Długo musieliśmy czekać na kolejną odsłonę serii Borderlands. Stwierdzenie to jest tym smutniejsze, że te wszystkie lata, które minęły od premiery poprzedniej części, to najwyraźniej za mało, by wymyślić coś naprawdę nowego. Nie zmienia to jednak faktu, że z Borderlands 3 bawiłem się wyśmienicie.

Bossowie trafiają się o wiele częściej niż w porzednich odsłonach.

Dostałem to, czego oczekiwałem: loot shooter, który zarzucił mnie tonami różnorakiego uzbrojenia. Grę, która dała posmakować potęgi, ale i wdeptała w grunt bez krzty litości, kiedy porwałem się na przeciwników mocniejszych ode mnie. Znów popatrzyłem w dekolt Moxxi, wysłuchałem tyrady Marcusa i ruszyłem na poszukiwanie krypt. No, ale po kolei – najpierw trzeba wybrać, kto z czwórki bohaterów wsiądzie do autobusu.

Z mechem w kieszeni

Jak pewnie pamiętacie z poprzednich części, w całym wszechświecie jest sześć istot, które określają się mianem Siren. Dwójkę z nich poznajemy już na samym początku: to znana z pierwszej części Lilith oraz Amara – nowa, licząc z jej psionicznymi ramionami w sumie ośmioręka bohaterka, w którą możemy się wcielić w „trójce". Ja jednak wybrałem Moze: dziewczynę z machiną kroczącą. Bywalcom świata Overwatch pewnie coś już w głowie świta – i słusznie, bo założenia są całkiem podobne. Nasza pannica to dziewczę w najgorętszych starciach korzystające z pomocy Żelaznego Niedźwiedzia, czyli mecha dźwigającego na swych ramionach potężne uzbrojenie. Mamy do wyboru chaingun, railgun i wyrzutnik granatów, z czego wybieramy parę. Ja zdecydowałem się na dwa ostatnie, rozwijając przy pomocy drzewka umiejętności wymienione na końcu wybuchowe piguły. Oprócz dwójki wymienionych dziewczyn mamy jeszcze do wyboru Zane'a – nonszalancką postać, której styl gry przypomina mieszaninę umiejętności żołnierza, szpiega i członka oddziałów specjalnych, a także FL4K – sztuczną inteligencję uosobioną przez pokaźnego robota i towarzyszące mu stworzenia. Nasza cyberistota jest bowiem poskramiaczem bestii i w walce pomagają jej mieszkańcy fauny świata Borderlands 3, z którymi tworzy coś na kształt symbiozy łączącej wiele ciał w jedną istotę.

Niezależnie od tego, kogo wybierzemy, będziemy musieli zdecydować, które umiejętności naszej postaci będziemy rozwijać. W „trójce" mamy – jak sama cyfra w tytule wskazuje – po trzy drzewka talentów w każdym przypadku. Awansując na kolejne poziomy doświadczenia, dostajemy punkty, które następnie przydzielamy między te drzewka. Co bardzo fajne, mamy tu pełną dowolność i nie jesteśmy przywiązani do jednego z nich – skupiając się jednak na wybranym, odblokujemy najmocniejsze rozszerzenia.

Praktyka wygląda tak, że z każdym drzewkiem związana jest jakaś umiejętność postaci. Po wydaniu określonej liczby punktów będziemy mogli tę umiejętność uzupełnić o wcześniej niedostępny efekt lub nawet zupełnie zastąpić tę umiejętność jej potężniejszą, rozwojową wersją. W moim przypadku granatnik przy mechu Moze został zastąpiony najpierw rakietami, do których mogłem dorzucić możliwość automatycznego naprowadzania się na cel, a finalnie taktyczną rakietą nuklearną, która bije tak, że wrogom odbija się oranżada z komunii. **To bardzo dobry system rozwoju postaci**: wciągający, dający sporo opcji do przetestowania i pozwalający dobrać takie talenty, by najlepiej pasowały do naszego stylu gry. Widać znaczny postęp – ale czy to rewolucja? Nie sądzę.

Na pohybel youtuberom

Czwórka naszych bohaterów rusza – jak to już wcześniej bywało – na poszukiwanie krypt. Okazuje się bowiem, co w sumie nie jest żadną nowością, jak przypomnieć sobie fabułę poprzednich odsłon, że pieczar ze skarbami jest więcej i znajdują się także na innych planetach. Znów więc ruszamy w świat – tym razem jednak na pokładzie statku kosmicznego Sancturary III. Nim jednak na niego wsiądziemy, będziemy musieli pomóc Lilith, zaatakowanej przez dwójkę zbirów-celebrytów. To Tyreen i Troy – para bliźniaków, które są głównymi przeciwnikami w Borderlands 3. Korzystając z międzyplanetarnej sieci nadawczej, zgromadzili oni wokół siebie rzeszę popleczników, czy też raczej followersów. Aluzja do charyzmatycznych postaci z YouTube'a

TO TAKIE STARE BORDERLANDS. TYLE ŻE WIĘCEJ, LEPIEJ I BARDZIEJ.

Para bliźniaków, z którymi walczymy, to całkiem celna satyra na twórców YouTube'a.

Sanctuary III to nasza baza wypadowa i międzyplanetarny dom. Mamy tu komplet automatów i punktów handlowych, a także swój pokój, który możemy dekorować.

otoczonych wianuszkiem ślepo zapatrzonych w nich fanów jest tu tak mocna, że można się o nią przewrócić i sobie suby wybić. Rodzeństwo Calypso stoi na czele ugrupowania Children of the Vault, które w istocie jest właśnie kalką tego rodzaju grup fanów. Różnica jest taka, że tutaj śledzący naszą parę są gotowi, by np. na sugestię swej idolki... odciąć sobie swoją ulubioną nogę lub zabijać się, żeby udowodnić, które z bliźniąt jest lepsze. Patrząc ogółem, **historia opowiadana w Borderlands 3 to satyra na internetową rzeczywistość**, która do tego świetnie wpasowuje się w pokręcony klimat serii.

Oczywiście nie zabrakło też innych, charakterystycznych elementów. Oprócz wspomnianych bliźniaków towarzyszą nam znane od pierwszej części korporacje; wylądujemy w środku burzliwych koligacji rodzinnych; z szafy, jak to w kryminałach bywa, wypadną trupy; i omal nie zginiemy przez kłótnię kochanków, z których oboje to... sztuczne inteligencje. To tygiel, który buduje świetny klimat trzeciej części. Nieraz uśmiechnąłem się, słuchając absurdalnych wywodów bohaterów tej gry – oczywiście **częstokroć humor to prostacki, ale dobrze przemieszany z karykaturalnym przerysowaniem postaci – i przez to świetny**. Moim zdaniem takie podejście do tematu to strzał w dziesiątkę: niby nic ambitnego tu nie ma, ale w rzeczywistości rzadko która gra głównego nurtu ma na temat współczesnej kultury popularnej aż tyle do powiedzenia.

Żelazo!

Oczywiście obrońcy moralności i tak zobaczą tu co najwyżej golonkę, flaki i inne przysmaki. Borderlands 3 to gra dla dorosłych i nawet najsprawniej upudrowana fabuła tego nie zmieni – a narzędzia do robienia krzywdy bliźnim to jedna z najmocniejszych stron gry. Podobnie jak poprzednio, broń jest tu tworzona losowo i wysypuje się tonami z powalonych wrogów. Mamy jej kliku producentów, o czym zresztą świadczą logotypy, które widzimy w oknie opisu danej pukawki. Jest to tyle istotne, że każdy z wytwórców wprowadza jakiś charakterystyczny element lub rozwiązanie – np. uzbrojenie Maliwan korzysta z mocy żywiołów, Vladofy często mają podwieszane granatniki, z kolei niektóre egzemplarze Tediore mogą... biegać i same strzelać we wrogów po ich wyrzuceniu. To, rzecz jasna, tylko garść przykładów: tego rodzaju cechy będziecie odkrywać z satysfakcją przez całą grę.

Sznyt producenta danej pukawki nakłada się tu dodatkowo na cały wachlarz statystyk, które dobierane są losowo. Obrażenia, szybkostrzelność, wielkość magazynka, sposób celowania, ba, nawet wielkość danego egzemplarza, co przekłada się na to, jak dużo ekranu dany egzemplarz zasłania. **W Borderlands 3 faktycznie czuć różnicę w strzelaniu pomiędzy różnymi sztukami i płynie z tego wielka frajda.**

By nie utonąć w gąszczu statystyk, twórcy wprowadzili system oceniania broni – w oknie danej pukawki, u góry, widać liczbę. Teoretycznie im wyższa, tym gnacior mocniejszy. Teoretycznie. W praktyce to często po prostu nie działa. Lepiej by się już w tym miejscu sprawdził wskaźnik DPS, czyli obrażeń na sekundę – dochodzi bowiem do absurdalnych sytuacji, gdzie gra wyżej wycenia karabin, który zadaje śladowe ilości obrażeń, a shotgun (Cocky Kielbasa – tak się zwie. I tak, gra nie jest dostępna w polskiej wersji językowej), który strzela w praktyce przylepiającymi się granatami i urywa łby, zostaje oceniony znacznie niżej. Nie ma rady: trzeba patrzeć na obrażenia i sprawdzać daną, potencjalnie interesującą sztukę w boju.

Kiedy masz pecha...

Z całą pewnością Borderlands 3 nie jest grą do końca dopracowaną pod względem

EPIC GAMES STORE

Na razie jest sprzedawana wyłącznie w Epic Games Store – nie dorzucimy więc Borderlands 3 do kolekcji zgromadzonych tam poprzedników. O ile sam fakt istnienia konkurencji dla Steama jest spoko, o tyle już nie sposób zauważyć, że poziom usług jest tu po prostu niższy. Przechodząc Borderlands 3, poczułem się jak cyfrowy człowiek pierwotny: grałem na dwóch pecetach, pomiędzy którymi stan gry musiałem przenosić ręcznie, wyszukując odpowiednie katalogi i kopiując je sobie zamiennie między maszynami. Dziwi to tym bardziej, że usługa zapisywania w chmurze działa już dla wybranych tytułów. Ciekawostką jest również fakt, że sklep w dalszym ciągu kuleje, jeśli chodzi o warstwę społecznościową. Dość powiedzieć, że pozbawieni forum użytkownicy uwagami na temat gry wymieniają się... na Steamie, w sekcji poświęconej Borderlands 2.

Niektóre walki z mocniejszymi przeciwnikami są wieloetapowe.

Tradycyjnie dla serii przeciwnicy występują w słabszych i mocniejszych wersjach.

technicznym. Tytuł ogrywaliśmy w redakcji w trzy osoby, w sumie na czterech komputerach. W przypadku dwóch maszyn wystąpiły problemy z utrzymaniem stabilnej liczby klatek animacji – po prostu czasami następowały znaczne spadki wydajności: tak ze 20-30 kl./s w dół bez żadnego wyraźnego powodu. Przez to gra sprawia wrażenie, jakby przycinała, i to niezależnie od mocy sprzętu. Niektórym pomaga ponoć wyłączenie działającego w tle sklepu Epic – więcej zresztą na temat tego ostatniego w ramce. Najczęściej jednak trzeba po prostu czekać na aktualizację.

Także w samej już grze nie wszystko działało dobrze, **doskwierał też brak niektórych, wydawałoby się oczywistych dziś funkcji**. Bywa, że wrogowie wsiąkają w ziemię lub blokują się na elementach scenografii. Szczytem wszystkiego był tu jeden z pomniejszych bossów, który niemal zupełnie ignorował istnienie ścian w teatrze, gdzie toczyła się walka – częstokroć musiałem czekać, aż wychyli zza przeszkody swe paskudne cielsko, by poczęstować go pigułami. Z całą pewnością brakuje też nawigacji – podróż z miejsca na miejsce pojazdem lub piechotą często zamienia się w błądzenie po mapie. Niby mapa jest lepsza niż poprzednio, bo trójwymiarowa, czym przypomina nieco choćby podgląd lokacji z ostatniego Dooma – wciąż jednak trudno się połapać w topografii, szczególnie gdy mamy ciasno upakowane piętra, jak to było choćby w przypadku wraku statku, który musieliśmy przetrząsnąć w poszukiwaniu klucza do krypty. Przydałaby się pomoc, do której przyzwyczaić zdążyły w międzyczasie inne tytuły.

Trochę za uszami ma również nieczytelny interfejs. Jest o niebo lepszy niż poprzednio, zakup amunicji chociażby to kwestia naciśnięcia jednego przycisku przy automacie. Nawigacja po głębiej zakopanych opcjach jest już jednak trochę nieintuicyjna. Istotne rzeczy czasami są schowane lub na pierwszy rzut oka niewidoczne: jak choćby skrzynka pocztowa czy przycisk przypominający o możliwości szybkiej podróży. Z kolei kiedy gramy w drużynie, cel wspólnej podróży trudno wybrać z tego względu, że gracze... mogą sami siebie blokować, wędrując niezależnie od siebie po menu szybkiej podróży. Irytuje też fakt, że na mapie jednorazowo możemy wyświetlić jedynie znaczniki misji jednego, aktualnie wykonywanego zadania. Można to wszystko zrobić lepiej – choć z drugiej strony nie są to problemy, których nie da się przezwyciężyć przyzwyczajeniami lub komunikacją w zespole.

NA NIEKTÓRYCH PECETACH GRA MOŻE OKAZAĆ SIĘ DOŚĆ KAPRYŚNA.

Do trzech razy sztuka

Koniec końców to gra, z której trudno nie być zadowolonym – wprost przeciwnie: sprawia bardzo dużo frajdy i potknięcia wcale tego nie przesłaniają. **Największą wadą i zaletą Borderlands 3 zarazem jest to, że tak naprawdę niewiele tu się zmieniło.** Pamiętacie ewolucję serii Mass Effect i to, jak bardzo pierwsza część odbiegała od trzeciej? Tutaj tego nie ma. Oczekujący rewolucji czy nowych, dużych pomysłów na usprawnienie gameplayu, mogą stwierdzić, że to nie tyle nowa odsłona, co jakiś wypasiony mod do „dwójki". Z kolei bardziej konserwatywni fani serii odnajdą się tu z miejsca, z uśmiechem na twarzy witając wszystkie charakterystyczne elementy gry. To po prostu Borderlands, jaki pamiętamy – ze wszystkimi tego plusami i minusami. Większy, bardziej zróżnicowany, bo w końcu odwiedzamy różne planety, wypolerowany i bogatszy od części drugiej. Moim zdaniem to wystarczy, by dać ósemkę z plusem. |CDA|

OCENA **8+**

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 8

- + świetny klimat poprzednich odsłon
- + mnóstwo, mnóstwo zabawy z bronią
- + bardzo dobre, zróżnicowane postacie...
- + ...jak i starzy znajomi spotykani gdzieś po drodze
- + wśród misji – głównych i pobocznych – zdarzają się perełki
- + humor
- − różnorakie problemy techniczne – mogą się trafić, ale nie muszą
- − brak polskiej wersji językowej
- − brak nawigacji i niekiedy nieczytelny niekiedy interfejs

BORDERLANDS 3

Okiem Bastiana

OCENA **8+**

Jestem wielkim fanem uniwersum, ale hype na dwójkę jakoś mnie ominął. To jest doskonała gra – w istocie – ale zakochany najbardziej byłem w jedynce za jej innowacyjne wtedy podejście do tematu FPS-ów i mocno zapadających w pamięć bohaterach (czego pokłosie mamy i tutaj, w trójce – Lilith wciąż znakomita). Borderlands 3 przede wszystkim zgrabnie nawiązuje do fabuły poprzednich części serii i rozwija znane nam mechanizmy rozgrywki w doskonały sposób. Mamy teraz wślizg, atak z wyskoku (nawiązujący do moon jumpów z Pre-sequela), poszerzono arsenał broni, udoskonalono ich perki, a samych bohaterów zaprojektowano tak, że można się o ich drzewkach talentów rozpisywać godzinami – ja jestem absolutnie zakochany we Fl4ku, który do walki wykorzystuje bestie zadające naprawdę srogie obrażenia. Jest i udoskonalony interfejs, oraz, co bardzo ważne – można w końcu grać z wysokopoziomowcami w jednej drużynie, a każdy z graczy otrzymuje spersonalizowany loot. Działa to świetnie – nie uświadczyłem żadnych problemów z balansem. Trójki na pewno nie można nazwać innowacyjną. Ale czy właśnie innowacji od niej oczekiwaliśmy?

Electronic Arts Inc., EA, and EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. BioWare, BioWare logo, and Dragon Age are trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

PEGI 18

PRODUCENT: REMEDY
CENA: 200 ZŁ (PC), 210 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC, PS4, PS4 PRO
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-4690 3,9 GHZ/ AMD FX-4350 4,3 GHZ, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 780/RADEON R9 280X

STRZELANKA TPP • ZJAWISKA NADPRZYRODZONE • BRUTALISTYCZNY BETON

CONTROL

Dostała nową robotę: **Allor**

W końcu! Po wielu, wielu latach udało mi się odnaleźć siedzibę Biura. I wejść do środka. A następnie spotkać kogoś, kto niby będzie moim szefem – woźnego – oraz natknąć się na poprzedniego dyrektora Biura. No, jego ciało i na leżącą obok broń służbową, dzięki której zostałam nowym dyrektorem. A następnie usłyszeć Syk.

Remedy to studio, któremu zawdzięczamy bullet time z Maksa Payne'a i które pokazało, jak powinien wyglądać storytelling, dając światu Alana Wake'a. A choć Quantum Break, mający połączyć wszystko co najlepsze i w grach, i w serialach, za bardzo nie wyszedł, Control udowadnia, że Finowie są obecnie w formie co najmniej równie dobrej, jak wtedy, gdy pracowali nad poprzednimi hitami.

Biuro do spraw czego?

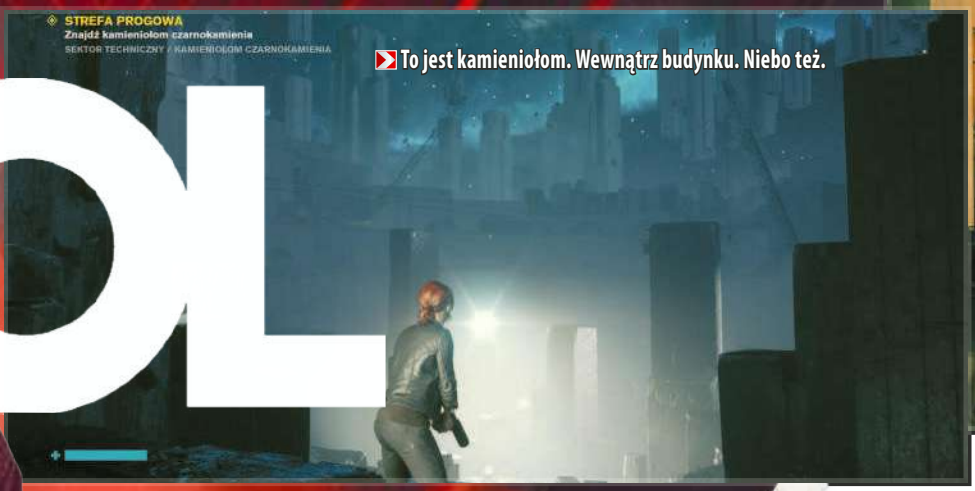
Control nie jest zwykłą grą akcji. OK, bohaterkę widzimy zza jej pleców – po raz pierwszy, gdy wchodzi do jakiegoś olbrzymiego gmachu. Pustego. Dodatkowo do kogoś, czy może raczej „czegoś", sobie w duchu gada. Wnętrza gmaszyska zaś nie dość, że są betonowe, to jeszcze jakieś takie niepokojące... i to nawet gdy wyglądają normalnie, a w głowie słyszysz tylko swoje własne myśli, nie zaś syczące szepty. Ale nawet jeśli uda ci się zignorować czerwone komunikaty wyświetlane na monitorach (kineskopowych!) i pozostaniesz nieczuły na bardzo niepokojące przerywniki, otoczka normalności i tak pryśnie, gdy dotrzesz do pokoju (martwego) dyrektora i po raz pierwszy trafisz do innych wymiarów, by poznać Zarząd.

Jeśli miałbym określić Control, bazując na poprzednich dziełach Remedy, byłoby to połączenie świetnego, świeżego systemu walki (taki był pierwszy Max Payne) z niepokojącą, pełną niewyjaśnionych zjawisk fabułą (Alan Wake). Do tego dochodzi jeszcze spora ilość sensownego wideo (oglądamy je albo na ekranach projekcyjnych, gdzie puszczane są z taśmy filmowej, albo na monitorach kineskopowych), co można uznać za nawiązanie do Quantum Break. Żeby jednak wszystko było jasne – **jeśli już do czegoś Control faktycznie nawiązuje, to będzie to Alan Wake**. Znajomość tego tytułu nie jest jednak na szczęście niezbędna, choć z drugiej strony – jak wynika z przynajmniej kilku znajdowanych tu i ówdzie przedmiotów – to jest dokładnie to samo uniwersum.

Na szczęście to nie nawiązania są tu najważniejsze, a to, co dzieje się, gdy do ręki wpada ci broń służbowa. Choć tak w zasadzie sam pistolet, nawet potrafiący zmieniać kształt, to jeszcze nie to. Prawdziwa zabawa zaczyna się bowiem dopiero, gdy dotkniesz dyskietki. Takiej ośmiocalowej,

Crafting i elementy RPG

Xesse nie zdobywa w Control kolejnych poziomów (takowe wyświetlają się nad głowami przeciwników). Zamiast tego mamy punkty umiejętności, które służą do ulepszania zdolności nadprzyrodzonych. Jeśli będziemy ich mieli wystarczająco wiele, pojawi się także opcja dodania naszej postaci np. „+20% do zdrowia". Przedmioty poprawiające statystyki naszej bohaterki oraz noszonej przez nią broni służbowej dostępne są w kilku klasach jakości, ale tworzone są losowo. Dobrze chociaż, że można je rozmontować na części składowe, z których da się samemu tworzyć odpowiednie fanty. To zmniejsza losowość, choć... w końcu to gra single, więc na szczęście nie trzeba mieć maksymalnie dopakowanej postaci, by ją ukończyć.



To jest kamieniołom. Wewnątrz budynku. Niebo też.

To też jest wnętrze budynku. I świetny przykład na to, że brutalizm może być ładny.

I to też jest wnętrze budynku, tego samego zresztą. Bo to w ogóle dziwny budynek jest.

Świetne walka/lokacje, ale koniec się dłuży/nudzi.

z czasów zimnej wojny – z kodami do rosyjskich rakiet balistycznych.

Pomocne moce

To bowiem jeden z obiektów, których ujarzmienie sprawi, że Jesse (czyli główna bohaterka) będzie miała do dyspozycji moce nadprzyrodzone. W tym wypadku telekinezę, od której to wszystko się zaczyna. Później dojdzie jednak do niej lewitacja, przejęcie umysłu czy tarcza ochronna. Co ważne, choć naraz można mieć do dyspozycji tylko dwie postacie broni służbowej (to skomplikowane, więc, by za wiele nie zdradzać, powiem tylko, że zamiast zdobywać nowe rodzaje broni, odblokowuje się kolejne postacie tej jednej), do dyspozycji ma się wszystkie moce. Uważać trzeba tylko na poziom „many" oraz regenerującej się amunicji, te dwa zasoby są bowiem współdzielone przez – odpowiednio – wszystkie formy arsenału oraz moce.

Na początku może to nieco irytować, ale **gdy już się trochę powalczy i wyrobi nawyk naprzemiennego korzystania z ataków mniej i bardziej fizycznych, walki w Control z niezłych robią się wręcz genialne**. OK, czasami trzeba do co trudniejszych wrogów podejść po kilka razy, by dobrać optymalną kombinację zdolności, ale generalnie dość szybko można poczuć, że to gra stricte singlowa. I że gracz, a w zasadzie prowadzona przez niego bohaterka, szybko staje się coraz to potężniejsza, a coś takiego, jak balans i zasady fair play są li tylko niespełnionym życzeniem przegranych. Działa to zazwyczaj tak dobrze, że nie pogniewałbym się, gdyby podobne uczucie towarzyszyło mi choćby walce ze szturmowcami w nadchodzącym Upadłym Zakonie – jeśli chodzi o walkę, Control jest naprawdę znakomite!

Dobry, ale nie doskonały

No, zazwyczaj. W każdym razie nie licząc systemu punktów kontrolnych. Oraz momentów, kiedy to ty giniesz w pięć sekund, bo postawiłeś nie na to, na co trzeba, a do tego okazałeś się zbyt wolny i za mało elastyczny, by naprawić swój błąd. Jako gracz masz nieco większe fory niż wrogowie, ale ci nie dość, że mogą korzystać z tych samych mocy, to jeszcze prócz wersji zwykłych mogą także przyjąć formę bossów. I to nie tylko takich człekokształtnych, wysokości, powiedzmy, dwóch metrów i unoszących się w powietrzu. Bo prawdziwych, potężnych „szefów", co to mają i pomocników, i zdolności dla gracza niedostępne, też się tu spotyka.

Teoretycznie to nie problem. Nawet w najgorszym przypadku po prostu cofniesz się do ostatniego punktu kontrolnego (chyba że to akurat misja czasowa, bo te są losowe i jednorazowe, ale

To jest motel. Gdzieś. Lądujesz w nim, bo pociągnąłeś za sznurek. Od żarówki.

PCMasterRace

Control to pierwsza produkcja, która udowadnia, że ray tracing w grach to nie kwestia przyszłości, ale coś, co ma sens już teraz. GeForce RTX nie jest wprawdzie do gry niezbędny, ale w końcu mamy do czynienia z czymś, co nie tylko widać, ale ma jeszcze faktyczny wpływ na klimat. W Najstarszej siedzibie pełno jest bowiem szkła i innych powierzchni odbijających światło, do tego mamy także miejsca z ostrymi źródłami oświetlenia czy rozlanymi na podłogach płynami. I choć zdaję sobie sprawę, że pisząc o wyglądzie, nawet jeśli dorzuci się do tekstu kilka nieruchomych screenów (ech, te ograniczenia technologiczne...), za wiele przekazać nie zdołam. Niemniej, jeśli tylko zastanawiasz się, czy warto kupić kartę ze sprzętowym ray tracingiem, czy też wydać podobną gotówkę na model tego pozbawiony, to po premierze Control takie dyskusje można już sobie odpuścić. Bo gra Remedy udowadnia, że ma to sens już teraz, a przecież już niedługo na rynek trafią choćby Call od Duty, Watch Dogs Legion czy Cyberpunk 2077 – i jakoś nie wydaje mi się, żeby ich twórcy chcieli pozostać w tyle za Finami.

Okiem Ninho

OCENA 7+

Control to kolejny przykład, że Remedy jak niewiele innych studiów potrafi obudować główną oś fabularną rozrzuconymi po lokacjach audiologami, zapiskami i dokumentami. Robi to na tyle dobrze, że tylko od gracza zależy, jak dużo z historii wyciągnie – gra wyraźnie zyskuje podczas oglądania, słuchania i czytania. Dość napisać, że sporą część czasu spędziłem właśnie na tym, nie samym graniu. A kiedy już grałem i moje PS4 wyrabiało z klatkami na sekundę (wypuszczony w połowie września patch optymalizację poprawił tylko nieznacznie), to napawałem się świetnym gameplayem. Wykorzystywanie mocy Jesse pozwalało poczuć się jak bóg, jednocześnie jednak grze zdarzało się sprowadzać mnie na ziemię, gdy zbytnio się rozochociłem. Tylko 7+, bo poziom trudności bywa nierówny, a to, co gra robi z PS4 Slim (szczególnie biorąc pod uwagę to, jak średnio przy tym wygląda – RTX na PC robi robotę), to morderstwo w biały dzień.

na szczęście także całkiem opcjonalne). I przez długi czas faktycznie tak jest. Ale im bliżej końca, tym na bossach zginąć łatwiej, a droga, jaką później trzeba pokonać, by do nich powrócić – dłuższa i często wcale nie taka prosta. Zwłaszcza gdy mowa o zadaniach pobocznych, które naprawdę potrafią zajść za skórę! Że można je sobie odpuścić? A można, pewnie. Tyle że wtedy nie pozna się wielu niepokojąco-fajnych opowieści. To o tyle smutne, że **główny wątek fabularny jakoś szczególnie pasjonujący nie jest**. Za to historie, jakie przyjdzie nam poznać z dokumentów (mocno ocenzurowanych!), często aż się proszą, by dowiedzieć się o nich coś więcej.

Po siedzibie Biura możemy się bowiem dość swobodnie poruszać. Na początku będziemy mieli wprawdzie problemy z kartami dostępowymi czy dziwną architekturą, ale odpowiednie przepustki z czasem zdobędziemy, a do tego nauczymy się lewitować. Jedyny problem związany z tą całą eksploracją to klimat. Syczące szepty są od pewnego momentu wszechobecne, a w połączeniu z brutalistycznym (taki styl architektoniczny) betonem wnętrz, unoszącymi się w powietrzu ciałami, krwią, trupami i filtrami obrazu sprawiały, że dość szybko miałem samotnej eksploracji dosyć. Nie było to wprawdzie tak mocne uczucie jak w Obcym: Izolacji, zresztą w Control jest się praktycznie superbohaterem – tym niemniej nie jest to najlepszy tytuł na długie nocne posiedzenia. Trudno to jednak uznać za wadę, w końcu jest to tytuł o zjawiskach paranormalnych – minusem byłoby więc raczej, gdyby lokacje żadnego niepokoju nie wzbudzały.

Niedoskonała perełka

Jeśli jednak masz mocnego peceta (ewentualnie Pro czy One X), lubisz walkę i zjawiska nadprzyrodzone, **Control to jedna z najciekawszych produkcji tego roku**. I choć do ideału trochę jej brakuje, grzechem byłoby ją sobie odpuścić. Zdaję sobie przy tym sprawę, że przez fakt czasowej wyłączności wersji pecetowej (obecnie jest jedynie w Epic Store), a także kiepskiej optymalizacji wersji konsolowych, fanów jej nie przybyło... Czas jednak leczy rany, sprawia, że pojawiają się patche i promocje, więc jeśli jeszcze w Control nie zagrałeś, warto ją dodać do listy życzeń. Bo to jeden z tych tytułów, który choć już teraz jest bardzo dobry, za parę miesięcy powinien być jeszcze lepszy. |CDA|

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 9

AUDIO 9

- + system walki
- + masa znajdziek i stojących za nimi historii
- + duża swoboda
- + wygląd
- − o ile ma się mocnego peceta z kartą RTX
- − irytujący niekiedy system punktów kontrolnych

Warto badać/czytać i oglądać – tajemnic jest mnóstwo.

Oświetlenie to jedno, równie fajny jest model zniszczeń otoczenia.

PEGI 16

PRODUCENT: PLATINUMGAMES
CENA: OK. 200 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: CO-OP, ALE TAK MARNY, ŻE NIE TYKAJCIE

POLICJA • CYBERPUNK • POTWORY • PLATINUMGAMES

ASTRAL CHAIN

„Uuuuu, uuu, haijjiii", wyje: **starszy oficer spikain**

Pacific Rim. Tylko potwory trochę mniejsze, a zamiast wielkich mechów – więcej potworów (oswojonych).

Walki z bossami? Emocjonujące i wymagające.

Noc, neony i ty – cyberdetektyw tropiący stwory z innego wymiaru.

Trochę sobie dowcipkuję, ale nawet po 20+ godzinach spędzonych z Platynowym symulatorem cyberpunkowego policjanta nie mogę pozbyć się poczucia, że posklejano go z kawałków, które już gdzieś widziałem. Szczęście, że z naprawdę fajnych kawałków!

Kaiju, tfu, Chimery

Przez wyrwy w materii do naszego świata przełazi różnokształtne plugastwo z innego wymiaru, które ewidentnie nie ma zamiaru się dogadywać. Specjalnemu oddziałowi policji ds. walki z bestiami przewodniczy charyzmatyczny kapitan, a tajną bronią są Legiony – oswojone Chimery, z którymi wybitne jednostki łączą się tytułowym gwiezdnym łańcuchem.

Do tej elity należą adoptowane dzieci kapitana. Na samiutkim początku gry wybieramy, którym bliźniakiem o nazwisku Howard chcemy być – gościem czy gościówą – i wymyślamy imię. Wskazana przez nas postać automatycznie staje się cichym protagonistą (i w sumie szkoda), a druga – bohaterem niezależnym.

Miejmy z głowy to, co być może najważniejsze w grach Platinum – system walki. Otóż on tu rzeczywiście jest i faktycznie da się poznać, co to za studio go zaprojektowało – i mimo że **już po pierwszych sesjach w sali treningowej czujemy, że mamy do czynienia z czymś wielkim**, to w pełni docenić go możemy dopiero po kilku, kilkunastu godzinach, kiedy pozdobywamy i porozwijamy kolejne Legiony i kiedy po raz dwudziesty poczujemy dumę z koncertowo rozegranej potyczki, zakończonej efektownym finiszerem.

Legiony dzielą się na kilka rodzajów (najprzyjemniejszy w walce: Arm Legion, którego możemy „założyć" i zmienić się w tanka) i każdego używa się trochę inaczej – tak podczas bitki (jako byty półautonomiczne – trochę nimi sterujemy, trochę wydajemy rozkazy), jak i w terenie.

The Legion Among Us

Bo naparzanie potworów to tylko jeden z filarów rozgrywki. Drugim jest typowo detektywistyczna robota (z przygrywającą w tle, typowo „noirową" muzyką) i pieskie życie krawężnika. W końcu jesteśmy policjantami – więc nie tylko zbieramy poszlaki i przepytujemy obywateli, ale też pomagamy im (dzieci zgubiły piłkę, ktoś szuka drogi do burgerowni) czy nawet zbieramy puste puszki (i wrzucamy je do śmietnika). I bardzo dobrze – tutaj warto rozglądać się po świecie, robić misje poboczne, korzystać z trybu fotograficznego. To te **dodatkowe aktywności, niezwiązane z zaledwie przyzwoitym głównym wątkiem, są największą siłą Astral Chain**. Dzięki nim jeszcze bardziej docenia się to, jak fantastyczny świat stworzono na potrzeby gry. Również pod względem estetycznym. W żadnej grze nie widziałem tak ładnego trybu detektywistycznego – z odtwarzającymi się hologramami czy „watchdogsowatymi" opisami obywateli. Legiony zaś pozwalają nam m.in. dostawać się w normalnie niedostępne miejsca i pozyskiwać (np. podsłuchiwać) tajne informacje.

Bardzo pozytywnie zaskakuje personalizacja. Bliźnięta Howard mają z góry ustalony kształt twarzy czy oczu, ale możemy pozmieniać im wszystko od koloru skóry po fryzurę i ciuchy. Kolejne elementy garderoby zdobywamy też stopniowo wraz z postępami w grze. Personalizacja dotyczy również Legionów, a nawet samego interfejsu gry, rozłożenia przycisków czy szczegółowego zachowania kamery. To niby pierdoła, ale bardzo **chciałbym, żeby wszystkie gry pozwalały w tak dużym stopniu dostosować rozgrywkę do preferencji gracza**. Ba, za zdobyte w grze osiągnięcia(*) można odblokować jeszcze więcej opcji (np. przezroczystość menu).

Teraz poproszę TW102

Pomimo imponującego dorobku twórców Astral Chain nie jest tak szalone jak Nier: Automata ani tak odważne jak The Wonderful 101. Najbardziej zapamiętywalni bohaterowie nie mogą się równać z drugoplanowymi postaciami z Bayonetty. Nie jest też wolna od wad – pod koniec wzdychałem na widok łamigłówek, a irytujące platformowanie to największy minus całej gry. Nie da się jednak ukryć, że to niezwykle spójna produkcja z satysfakcjonującym systemem walki, angażującymi śledztwami, świetną ścieżką dźwiękową, zjawiskową warstwą wizualną. Według mnie do geniuszu niektórych gier Platinum trochę zabrakło – ale nie dziwią mnie dziewiątki i dziesiątki od redakcji z całego świata, bo jest tu się czym zachwycić. |CDA|

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 9
AUDIO 8

- \+ estetyka
- \+ jak Platinum zrobi system walki...
- \+ muzyka – łał!
- \+ Lappy
- \+ personalizacja
- \+ świat gry
- − za rok nie będę pamiętał prawie żadnej postaci
- − a już na pewno nie będę pamiętał fabuły
- − nieprecyzyjne platformowanie
- − uznajmy, że co-opa po prostu nie ma

(*) System „aczików" jest tu tak rozległy, że przez całą grę po kolejnych rozdziałach trzeba udawać się do menu i odklikiwać przeróżne nagrody.

PEGI 12

PRODUCENT: MAD HEAD GAMES
CENA: 70 ZŁ
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: DO DWÓCH OSÓB

PC: XP/VISTA/7, CPU 2,66 GHZ, 4 GB RAM, GF 650 TI/ATI RADEON HD 7850

ACTION RPG • SŁOWIAŃSKA MITOLOGIA • DEMONY

Umiejętności postaci możemy ciekawie uzupełniać o dodatkowe efekty.

Poznał Suwerena Przemka: **Krigore**

Przyznaję, na początku byłem oczarowany. Pagan Online zapowiadał się na świetną grę, która pozbiera czekających na Diablo 4 i w międzyczasie da im sporo dobrej zabawy. Plan był dobry – wydana przez Wargaming gra drugim van Helsingiem jednak nie została.

Teoretycznie to action RPG. Za sprawą sterowania jednak – postać jest tu prowadzona klawiszami WSAD, wektor ataku wskazujemy zaś myszką – grze bliżej do top-down shooterów. Można co prawda przerzucić się na tradycyjną dla diablopodobnych gier myszkę – moim zdaniem jednak to błąd, a **pomysł twórców na kontrolę nad postacią jest naturalnym i świetnym pomysłem. Gorzej niestety, że w grze zawodzą inne elementy.**

Pomiędzy światami

Historia jest dość eklektycznym połączeniem różnych klimatów. Mamy tu mitologię słowiańską, ale i steampunk. Odwiedzimy kazamaty, puszcze, pustynie, zmrożoną tundrę. Powalczymy z demonami i spotkamy smoki. Słowem: **zróżnicowanie to zaleta gry, a jej wizualny styl przypomina nieco ten z Warcrafta III i nie tylko**. Zapożyczeń z klasycznych już gier mamy zatrzęsienie.

Zabawę rozpoczynamy, dobierając sobie bohatera, którym ruszymy w bój – to jeden z dziesiątki ogółem dostępnych i, muszę przyznać, dość zróżnicowanych wojowników, którzy próbując ochronić świat przed hordą demonów... umierają, trafiając do panteonu – swego rodzaju bazy zawieszonej pomiędzy światami. To stamtąd robimy szybkie wypady do świata śmiertelników, próbując powstrzymać wiszącą nad światem zagładę. Historia to całkiem sympatyczna i ciekawa, ale dość mocno zagrzebana w tym, co na pierwszym planie – czyli w walce.

Stajemy tu naprzeciw demonom, a w sensie bardziej ogólnym – prastaremu złu. Jako że bogowie zniknęli, szanse w tym starciu wydają się mizerne. Na szczęście mamy aż dziesiątkę postaci. Każda dysponuje czterema umiejętnościami podstawowymi, dodatkowo zaś możemy z puli bardziej zaawansowanych ciosów dobrać sobie cztery kolejne. W stosunku do bety to duża zmiana. Niemal wszystkie te bitewne talenty możemy dodatkowo modyfikować, przyznając im bonusy, i tym samym np. zwiększać zasięg, obrażenia czy wprowadzając do walki dodatkowy, towarzyszący im element ofensywny lub defensywny. Fajna sprawa! **To niezły system, który daje sporą dozę wolności w kształtowaniu naszego podopiecznego.** Pochwalić trzeba też zresztą samych bohaterów: nie wszyscy są co prawda równie fajni – Kingewicz, dla przykładu, to dość nudny typek, co świata poza swoim toporem nie widzi – ogółem jednak prowadzenie i ich równoczesny rozwój (za sprawą mechaniki gry i dzielenia się znajdźkami łatwiej tu niż choćby w takim Diablo III rozwijać alty) sprawiają sporą przyjemność.

To samo co o postaciach można z grubsza można powiedzieć na temat sprzętu, który zdobywamy w boju i zakładamy na grzbiet wojowników. Podczas levelowania czuć wzrost potęgi postaci, a wyszukiwanie odpowiednich kombinacji wyposażenia po prostu wciąga. Do tego tematu zresztą twórcy podeszli dość nieortodoksyjnie i na zbroję składają się tu elementy, które przełamują schemat nakreślony

Z ultrapanoramami na bakier?

Teoretycznie Pagan Online obsługuje ekrany ultrapanoramiczne. W praktyce jednak, jeśli zmienimy rozdzielczość na 1920 x 1080 i później wrócimy do 2560 x 1080, zauważymy, że widoczny na ekranie obszar gry zmienia się – ale nie w sposób, w jaki byśmy chcieli. Po prostu w tym drugim przypadku gra nie renderuje dodatkowej przestrzeni po bokach, a tak przycina najwyraźniej standardowy dla gry obraz o proporcjach 16:9, by pasował on do formatu 21:9 i wypełnił cały ekran. Innymi słowy: grając na ultrapanoramie, w poziomie widzimy dokładnie tyle samo, ile na tradycyjnym monitorze, a w pionie – cóż, mniej. Zresztą, rzućcie okiem na screeny.

Loot dostajemy tu po dopiero po wyczyszczeniu danej sekcji mapy.

Postacie są zróżnicowane, reprezentują jednak nierówny poziom.

Dobre pomysły zepsute przez zbyt szybką premierę.

w klasycznych erpegach akcji. Choć – z drugiej strony patrząc – przez to, że skupiono się tu głównie na różnych talizmanach czy innych pierścieniach, noszone przez nas graty w umiarkowany sposób wpływają na wygląd postaci. Niektórych irytować może też kapryśne w swej losowości generowanie uzbrojenia o nieprzydatnych atrybutach – jak dla mnie jednak to czar tego rodzaju gier i nie ma sensu na to narzekać. Nie zmienia to wszystko jednak faktu, że **Pagan Online potyka się o własne nogi w miejscach, gdzie powinien lśnić** – a jedno z nich jest ściśle związane z wyposażeniem bohatera.

Z kości, piórka i gromu w słoiku

Grając, oprócz gotowych do wykorzystania przedmiotów zbieramy również materiały i przepisy, które potem możemy wykorzystać w wykuwaniu nowego ekwipunku. To system craftingu, który może i nie jest rewolucją, ale miał szansę stać się bardzo przyjemnym dodatkiem do gry. Tyle że gra tak niesamowicie skąpi przepisów na nowe przedmioty, że przez pierwsze parę godzin gry udało mi się wykuć... jeden talizman. **Póki nie dotrzemy do endgame'u, crafting leży, kwiczy i co najwyżej wkurza.** Inna sprawa, że dobór odpowiednich przedmiotów jako bazy pod tworzenie tych magicznych też bywa problematyczny: nie da się bez odwiedzania stanowiska do craftingu w prosty i szybki sposób porównać bazy posiadanych przepisów ze znalezionymi przedmiotami, by bez kłopotu podjąć decyzję, co zostawić, a co wyrzucić.

Największą jednak wadą Pagan Online jest monotonia rozgrywki. Każda niemal składająca się na rozdziały i akty kampanii bitwa podzielona jest na szereg następujących po sobie i wydzielonych granicami potyczek. Toczą się one na stosunkowo niewielkich połaciach terenu – dopiero jego wyczyszczenie otwiera drogę dalej. W niewielkich dawkach sprawdza się to świetnie: na krótkie sesje Pagan Online nadaje się dobrze i to właśnie okazjonalni gracze powinni sięgnąć po tę grę w pierwszej kolejności. Gorzej, jak zechcemy przysiąść do zabawy ciągiem na grube godziny. Wtedy gameplay zaczyna przypominać pracę przy taśmie produkcyjnej. Twórcy niby przygotowali kilka urozmaiceń, w tym również alternatywne tryby gry, w ogólnym rozrachunku to jednak nie robi różnicy: **każdorazowo trzeba rezać tych pogan aż do znużenia, cały czas w zasadzie w ten sam sposób**.

Pagan czy poganin?

Smuci potraktowana po macoszemu polska wersja językowa. Jest bardzo niechlujna. Wiele elementów nie zostało przetłumaczonych. Bywa, że polskie teksty nie mieszczą się w oknach przygotowanych pod anglojęzyczne frazy. Pojawiają się także kuriozalnie brzmiące – zakładam, że losowo generowane – nazwy wrogów, z którymi przyjdzie nam walczyć. Nieomal wybuchłem śmiechem, walcząc z całkiem sporych rozmiarów maszkarą o jakże dumnym imieniu Suweren Przemysław. Wszystko to to rzecz jasna potknięcia – składają się jednak na obraz gry niedopracowanej i wypuszczonej o wiele za wcześnie. I tak w istocie należy Pagan Online traktować: to pod wieloma względami dobra, ale w gruncie rzeczy mocno niedojrzała próba zawojowania gatunku action RPG. |CDA|

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6

WIDEO 7

AUDIO 7

+ zróżnicowanie postacie
+ ciekawa, przestrzenna konstrukcja poziomów
+ interesujący świat i oryginalny klimat
+ w praktyce to ciekawy mariaż aRPG i top-down shootera

− powtarzalność starć niezależnie od trybu gry
− liczne niedociągnięcia w polskiej wersji językowej
− rzadkie w praktyce zastosowanie craftingu
− udawana obsługa ultrapanoram

PEGI ?

PRODUCENT: KLEI ENTERTAINMENT
CENA: 90 ZŁ (PC)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, CPU DWURDZENIOWY 2 GHZ, 4 GB RAM, GPU INTEL HD 4600

STRATEGICZNA • SURVIVAL • ROGUELIKE • REALISTYCZNA FIZYKA

OXYGEN NOT INCLUDED

Brzydzą ją robaki, ale i tak je: **9kier**

Ile razy powtarzałam już na łamach, że Klei to Midas branży gier? Milion? Tylko dlatego, że Klei to Midas branży gier – zamienia w złoto wszystko, czego dotknie.

Ze wszystkich ogranych przeze mnie produkcji studia – a od czasu Mark of the Ninja miałam styczność z każdą oprócz poza Eets Munchies – najgorzej wspominam właśnie skradankę z 2012 roku. Nie uważam, aby była to zła gra, ale na tle choćby Don't Starve czy właśnie Oxygen Not Included, z którymi spędziłam dziesiątki godzin, wypada blado. **Zamiast fabularnych tytułów wolę w przypadku Klei proceduralnie generowane światy pełne zależności i smaczków**, takie, które zmuszają do wypracowania sobie własnego stylu gry. A potem tak się kończy – łącznie 130 godzin z Don't Starve i Don't Starve Together i, licząc razem z wczesną wersją, 70 godzin z Oxygen Not Included. A to na pewno nie ich ostatnie słowo.

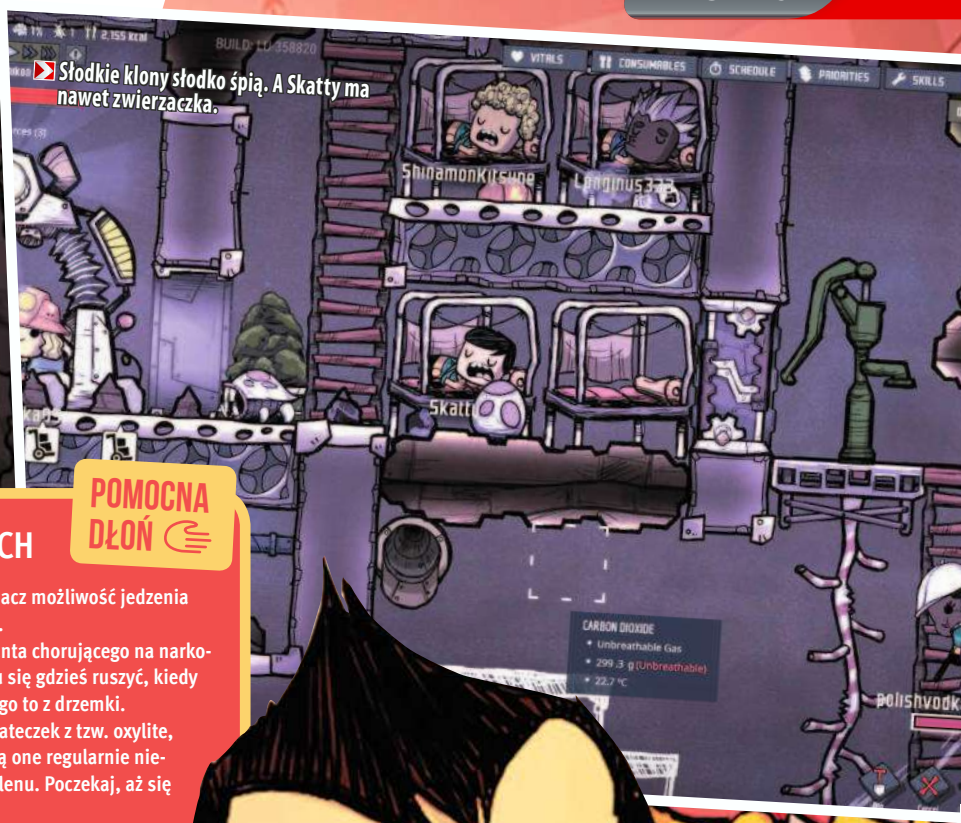
Nerd alert!

O najnowszym tytule Klei pisałam w CD-Action wielokrotnie, ale krótkie przypomnienie dla wszystkich śpiących królewien i królewiczów – Oxygen Not Included to symulator budowy kolonii, w którym prowadzisz gromadę klonów. Choć rzecz dzieje się na asteroidzie, **twórcy zaimplementowali w grze quasi-realistyczną fizykę zbliżoną do tej panującej na Ziemi**. Jest to najbardziej widoczne przy obiegu gazów, ale w rzeczywistości możesz podejrzeć każdą krateczkę, by sprawdzić, z czego się składa, jakie panuje tam ciśnienie czy temperatura.

Do tego produkcja oferuje przypisywanie podopiecznych do różnych prac i zaawansowane priorytetyzowanie zadań, a także mnóstwo technologii – i co za tym idzie, nowych, coraz bardziej skomplikowanych budowli – do odkrycia. Z czasem klon jeżdżący jak chomik na kółku prądnicy przestanie ci wystarczać, więc będziesz pozyskiwać energię z węgla, a może zaczniesz przerabiać wodór unoszący się coraz wyżej i wyżej – efekt uboczny procesu zachodzącego w innym budynku – i podepniesz do tego filtr. Zamiast zadowalać się papką z ziemi i wody zaczniesz hodować robale oraz jadalne rośliny, wreszcie przyrządzać dobry, wysokokaloryczny pokarm. Rozgrywka to nieustanna optymalizacja i szukanie synergii. Wszystko po to, by jak najefektywniej odpowiadać na potrzeby klonów – bo **nie byłaby**

Wyborny, zróżnicowany symulator budowania kolonii.

Cud techniki. Wodór z innego urządzenia unosi się na samą górę bazy, gdzie jest zbierany przez generator.



Słodkie klony słodko śpią. A Skatty ma nawet zwierzaczka.

GARŚĆ PORAD DLA POCZĄTKUJĄCYCH

POMOCNA DŁOŃ

– Buduj, planuj, zlecaj i priorytetyzuj, gdy gra jest spauzowana.
– Od początku planuj pomieszczenia, bo tak jest znacznie łatwiej, niż potem przebudowywać. Dobrym pomysłem jest na przykład kuchnia obok jadalni. Nie buduj sypialni blisko miejsca startowego, bo światło „portalu" zaburza efektywny sen, podobnie jak ci, którzy chrapią (trzymaj łóżko takiego delikwenta osobno).
– Obrzydliwy exploit: jeśli oczekujesz nowego klona i nie podoba ci się żadna postać, możesz zapisać i wczytać grę – proponowana trójka będzie kompletnie inna.
– Nie zawsze warto brać nowego replikanta. Nie dopuść do przeludnienia, bo idą za tym problemy z niewystarczającą ilością tlenu i jedzenia.
– Inwestuj przede wszystkim w umiejętności, które stanowią hobby twoich klonów. Czasami warto jednak wstrzymać się z rozdawaniem punktu doświadczenia, jeśli ma to znacząco zepsuć morale replikanta.
– Jeżeli widzisz, że ktoś umiera z głodu, chwilowo odznacz możliwość jedzenia innym klonom.
– Masz replikanta chorującego na narkolepsję? Każ mu się gdzieś ruszyć, kiedy śpi – wybudzi go to z drzemki.
– Nie niszcz krateczek z tzw. oxylite, bo wypuszczają one regularnie niewielkie ilości tlenu. Poczekaj, aż się skończy.
– Powtórz sobie podstawy chemii. Jeśli wpuścisz do bazy wodór, zacznie się unosić, zostawiając tlen na dole. Dwutlenek węgla będzie z kolei opadał na dno, więc kolonię buduje się zwykle do góry lub robi „dziurę" na CO_2.
– Biorąc pod uwagę to, jak często klony, którym zdarza się zsikać pod siebie, robią to na drabinie, nie buduj jej nad zbiornikiem z czystą wodą.
– Mapy są proceduralnie generowane i czasami możesz po prostu bardzo źle trafić, a twoją kolonię czeka zagłada. Nie przejmuj się za bardzo, z kolejną na pewno będzie równie trudno!

to gra Klei, gdyby nie mogły one zginąć na mnóstwo różnych sposobów.

Od marca jak w garncu

Kiedy pisałam o swoich pierwszych wrażeniach z bety Oxygen, był marzec 2017, więc gdy odpaliłam grę 2,5 roku później, byłam i wciąż jestem przytłoczona wprowadzoną od tamtego czasu zawartością. Dla małego żuczka, który cieszy się jak dziecko na Gwiazdkę, kiedy klony w jego kolonii produkują wystarczającą ilość jedzenia i tlenu, nowe technologie – w zasadzie cała mechanika radzenia sobie ze zbyt wysoką czy zbyt niską temperaturą, budowa rakiet, egzoszkielety lub automatyzacja – są na razie poza zasięgiem. Jeśli kolonia przeżywa pięćdziesiąty cykl i nie jest na granicy wyginięcia, jestem zadowolona (jednocześnie zaczynam się trochę stresować). **Do odkrycia pozostały mi dziesiątki mechanizmów** i niewykluczone, że części nigdy nie poznam.

Bawię się jednak świetnie, obserwując, jak moi podopieczni jedzą z podłogi, zasypiają w trakcie pracy czy sikają pod siebie przez pół mojej bazy, bo jedna z toalet jest nieczynna, a zapomniałam podmienić płytki przepuszczające płyny i gazy na te, które przepuszczają tylko gazy. **Oxygen Not Included ma naprawdę solidną, złożoną mechanikę opakowaną w absurdalny, pełen detali, absolutnie przeuroczy styl audiowizualny**, a ja nieustannie zachwycam się drobnymi rzeczami. Jak tym, że jedną z roślin uprawia się nie po to, by zjeść nie ją, lecz robale, które obsiadają ją, gdy jest dojrzała. Albo tym, że replikanci cieszą się, gdy zakładam im związaną z zawodem czapkę lub gdy w bazie pojawia się nowy kolega lub koleżanka. Albo tym, że jedna osoba dezynfekuje latrynę, gdy druga siedzi na sedesie. Albo tym, że ktoś idzie skrótem, którego nie zauważyłam, i rozsiewa bakterie po całej bazie, bo na wybranej przez niego drodze nie było umywalki.

Nie chcę nawet wyobrażać sobie, ile pracy Klei musiało włożyło w to, by Oxygen Not Included było tak uzależniające. Efekt powala. To świetny pomysł i nieprawdopodobnie fascynująca gra, którą mogę polecić w ciemno każdemu fanowi gatunku – niezależnie od tego, czy jesteś niedzielnym graczem, czy hardkorem. |CDA|

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ 10
WIDEO 9
AUDIO 8

+ mnóstwo zawartości
+ przeznaczona do wielokrotnego ogrywania
+ uzależniająca
+ zabawna i urocza
+ fantastycznie wygląda i dobrze brzmi
+ prosta, ale nie łatwa
+ dwa poziomy trudności
+ personalizacja warunków startowych
– czasami można mieć pecha z proceduralnie generowaną mapą

PEGI 3

PRODUCENT: VISUAL CONCEPTS
CENA: 215 ZŁ (PC), 250 ZŁ (XBO, PS4, NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: OCZYWIŚCIE

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3-530 2,9 GHZ, 4 GB RAM, GRAFIKA Z MIN. 1 GB RAM

KOSZYKÓWKA • SPORT • MIKROTRANSAKCJE

NBA 2K20

Kantory walut cyfrowych omija: **Otton**

Na prawdziwych i wirtualnych boiskach coraz więcej „pozasportowych" metod rywalizacji – doping, drukujący sędziowie, loot boksy, Hazard na okładce Fify... To jednak twórcy NBA 2K20 postawili w tym roku wszystkie żetony na czerwone pole.

Zielony pasek, czyli będzie punkt.

Rok temu, tuż przed premierą NBA 2K19, sternik Take-Two Interactive Strauss Zelnick powiedział w wywiadzie, że firma *„bierze pod uwagę opinie konsumentów"*. Jeżeli jednak zaledwie 15% użytkowników Steama ocenia grę pozytywnie (przy 35% dla zeszłorocznej edycji), nasuwa się wniosek, że Zelnik nie zauważa, iż *„mały odsetek konsumentów, którzy chcieliby wszystko za darmo"* nie istnieje. Trudno bowiem nazwać „darmową" grę, która jest sprzedawana za 250 zł i umożliwia promocyjny zakup większej ilości cyfrowej waluty za 419 zł.

Pła(ć/cz)

Negatywny wizerunek NBA 2K20 to głównie kwestia trybu MyTeam, który w tym roku szczególnie razi oczy oprawą przypominającą stragan. Podczas gry ulepszamy naszą drużynę poprzez zdobywanie paczek kart z nagrodami – nowi zawodnicy, stroje, buty czy trenerzy zapewniają premie do wybranych elementów gry. Można też obrać drogę na skróty, wklepać dane karty płatniczej i za pomocą większej ilości złotych monet kupić paczki droższe, ale gwarantujące wylosowanie zawodnika z wyższą rangą. Gniew graczy podsycił dodatkowo zwiastun prezentujący wizerunek gry tak mocno przypominającej cyfrowe kasyno, że zasadne stały się pytania, czy na pewno brak ograniczeń wiekowych to dobra decyzja ze strony ESRB.

Nikt niby nie zmusza nas do wydawania pieniędzy, ale bez tego oczywiście gra staje się bardzo mozolna. Interesujące nagrody są bardzo rzadkie. Nie mówiąc o tym, że za jakiś czas hojniejsi fani odskoczą reszcie stawki. Dla mnie jest to rak od lat drążący gry sportowe i sprawiający, że pomimo interesującej koncepcji coraz mniej mam ochotę się w to bawić. Zwłaszcza że w dniu premiery kolejnej odsłony cały trud przepadnie.

Z kasyna na parkiet

Po co jednak tracić czas, gdy w menu czeka **nadzwyczaj dobry tryb fabularny**, przygotowany we współpracy z LeBronem i występem m.in. Idrisa Elby oraz Rosario Dawson? Wcielamy się w nim w młodego adepta (jeżeli dodacie zdjęcie, gra spróbuje skopiować z niego wizerunek), któremu drogę do kariery rozpoczyna rozwalone kolano kumpla z drużyny. Później jest sporo cutscenek nieźle wprowadzających w jasne i ciemne strony życia zawodnika NBA, wybory do dokonania, spotkania do wygrania, koszykarskie minigierki i quasi erpegowe rozwijanie zawodnika. Nie żeby gra usilnie namawiała, ale jak zostanie wam trochę złotych monetek...

Być może całość jest miejscami zbyt mocno oskryptowana (czasami po przerwie magicznie zmienia się wynik), a oceny trenera warunkują głównie zdobycie kolejnych monet, ale i tak jest to mocny punkt tegorocznej edycji.

Z drugiej strony trudno nie zauważyć, że **na parkiecie to ciągle ta sama gra**(*) – świetna, ale jednak nieuzasadniająca sporego wydatku. Nawet jedna zmiana gameplayowa nie zasłużyła na zgrabną, marketingową nazwę. Najwięcej różnic widać w grze obronnej. Podczas starć przeciw AI, rywal niezależnie od poziomu trudności tworzy tak zwarty monolit, że siłą rzeczy częściej trzeba pokusić się o ryzykowny rzut. Albo nauczyć się sztuczek, które dzięki zmianom w sterowaniu łatwiej wykonać, dzięki czemu gra stała się jeszcze bardziej „easy to play, hard to master". Nieco inny feeling oferują tylko dodane w tej edycji rozgrywki WNBA.

Niby dobrze, ale brakuje zmian.

Jeżeli jednak nie potrzebujecie do szczęścia nowych składów i poczucia rywalizacji (bez względu na koszty) o palmę pierwszeństwa w sieciowych ligach, wiele nie stracicie, decydując się pozostać przy poprzedniczkach, ewentualnie kupując jedną z nich. Grając, ewidentnie poczujecie tęsknotę za lepszą kondycją konkurenta ze stajni EA. |CDA|

NBA 2K20

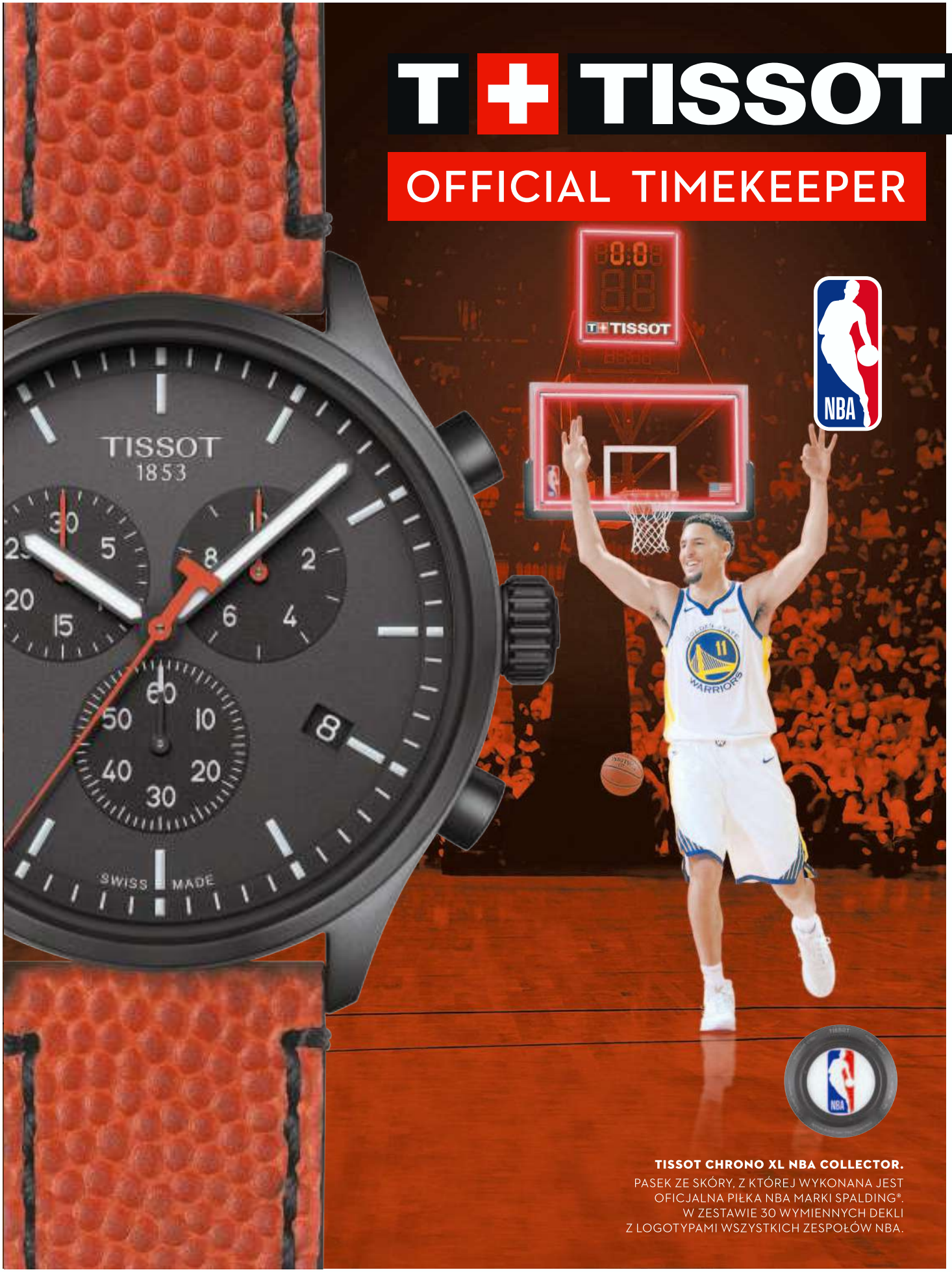
OCENA 7

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 9
AUDIO 9

+ bardzo dobry tryb fabularny
+ ulepszona obrona wymusza większe zaangażowanie
+ feeling podczas gry w kobiece NBA
+ fantastyczna oprawa i atmosfera meczu
− mocno odczuwalna stagnacja
− nieakceptowalny model biznesowy
− stylistyka trybu MyTeam odbiera przyjemność z grania w niego
− przeładowane ikonkami menusy

Kampania to nie tylko NBA, ale też podwórko.

(*) Złośliwcy szybko wypatrzyli nawet, że w wersji PC twórcy zapomnieli podmienić ikonkę, która widnieje na pasku zadań po zminimalizowaniu gry, i wciąż widnieje tam „19".



FACEBOOK.COM/TISSOT

OFICJALNY SKLEP INTERNETOWY · **TISSOTWATCHES.COM**
TISSOT. INNOVATORS BY TRADITION

PEGI ?

PRODUCENT: VOIDPOINT
CENA: 90 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, PROCESOR 64-BITOWY, 1 GB RAM, GRAFIKA 512 MB RAM

FPS • RETRO • DUKE NUKEM W SPÓDNICY

ION FURY

Poluje na sprite'y: **Eugeniusz Siekiera**

Jest od metra produkcji, które próbują grać na sentymentach, udając starocie – czy to pod względem wizualnym, czy odnosząc się do niedzisiejszych już mechanizmów. Na ich tle Ion Fury to prawdziwy wehikuł czasu.

Cyberpunk, na jakiego zasługiwaliśmy.

Za grą stoi mało znane studio Voidpoint. W jego szeregach znajdziemy modderów, którzy rozkładali na czynniki pierwsze prehistoryczne FPS-y z Duke Nukem 3D na czele, tworzyli mapy, a także modyfikowali silnik gry. To ważna informacja, bo trzeba wam wiedzieć, że Ion Fury jest dziełem ludzi świadomych. Takich, którzy wiedzą, na jakich klasykach chcą się wzorować i jaką grę chcieliby zrobić.

Let's rock!(*)

W efekcie **dostaliśmy produkcję, która jest świeża, ale równie dobrze mogłaby powstać dwie dekady temu**. Korzystającą ze starych rozwiązań i pomysłów, a zarazem całkowicie nową. To nie remake, reboot ani nowość udająca starą ramotę, która pod grubą warstwą pikseli ukrywa silnik Unreala w najnowszej odsłonie. Nic z tych rzeczy. **Tu nawet technologia jest archaiczna, bo rzecz zbudowano na kultowym już Build Enginie** (na którym powstały między innymi Blood, Shadow Warrior czy wspomniany Duke Nukem 3D). Jasne, silnik usprawniono (są nawet headshoty, macie pojęcie?), poprawiono między innymi fizykę, gra wyświetla obraz w wysokich rozdzielczościach i śmiga w 240 klatkach (o ile wasz monitor na to pozwoli), ale w jej bebechach znajdziemy wciąż te same, stareńkie jak świat linijki kodu (uwierzycie, że na dysku gra zajmuje jedynie 95 megabajtów?).

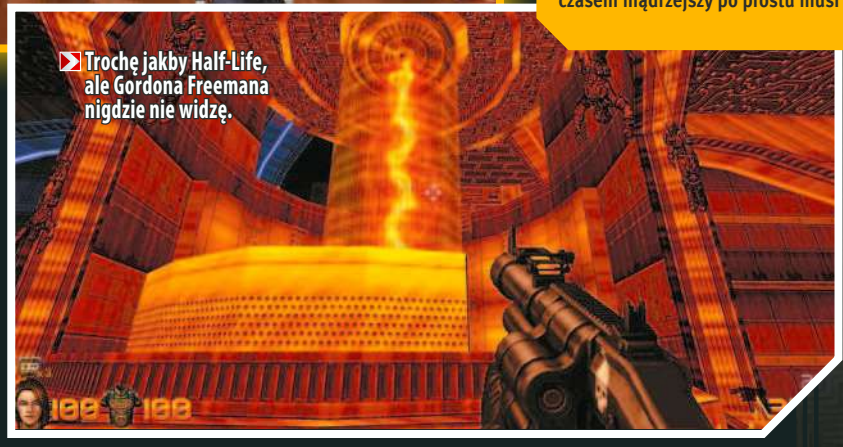
W Ion Fury trafiamy do futurystycznej metropolii Neo DC, wcielając się w policjantkę, niejaką Shelly Harrison. Tu ciekawostka: wspomniana niewiasta była również bohaterką zmiażdżonego przez krytykę Bombshella z 2016 roku; obie pozycje łączy także umowna linia fabularna – wydarzenia z Ion Fury są prequelem historii przedstawionej w drugiej grze. Nie ma to tak naprawdę żadnego znaczenia, fabuła jest tu bowiem wybitnie pretekstowa. **Sama rozgrywka też okazuje się uroczo staroszkolna.** Stagnacja oznacza zgon, wrogowie wylewają się bowiem z każdej możliwej strony. Z refleksem szachisty daleko nie zajdziemy; tu zwyczajnie nie ma czasu na chowanie się za przeszkodami czy mierzenie przez przyrządy celownicze. Wystarczy krzyżyk na środku ekranu i pozostanie w nieustannym ruchu, by poradzić sobie z każdym zagrożeniem. Proste jest piękne? W tym przypadku na pewno.

See you in hell

Na tle współczesnych shooterów mapy w Ion Fury są oszałamiająco rozległe, pęczniejąc od przejść i ukrytych skrótów, drabin czy wind, do tego na każdej znajdziemy kilka dobrze rozlokowanych sekretów; dotarcie do większości z nich wymaga małpiej zręczności i oczu z tyłu głowy. Pod koniec etapu dostajemy

(*) Śródtytuły to, rzecz jasna, cytaty z kultowego Duke Nukem 3D, któremu do Ion Fury zdecydowanie najbliżej.

Są i łazienki z lustrami, identycznie jak w klasyku z 1996 roku.


Trochę jakby Half-Life, ale Gordona Freemana nigdzie nie widzę.

Ion Maiden

Właśnie tak brzmiał pierwotny tytuł gry, ale zbyt bliskie podobieństwo do nazwy pewnej heavymetalowej kapeli nie spodobało się nadwrażliwym muzykom, więc spuścili ze smyczy prawników, ci zaś złożyli pozew sądowy przeciwko wydawcy (3D Realms) za naruszenie znaku towarowego. Ewentualny proces mógłby być bolesny (głównie finansowo – pozew opiewał na dwa miliony baksów – bo wizerunkowo po tyłkach dostało się raczej nadgorliwym metalowcom), więc nie wdając się z zbędne pyskówki, szybko zmieniono tytuł na obecny. Cóż, czasem mądrzejszy po prostu musi ustąpić.

informację, ile takich miejscówek zostało pominiętych, więc mamy szansę cofnąć się i pomyszkować, a warto to robić, bo **gra jest istną kopalnią easter eggów i odniesień do popkultury**. Plątaniny korytarzy zaskakują również pod względem uszczegółowienia. Wszędzie walają się jakieś śmieci i sprzęty, każdy zaułek przyciąga wzrok oryginalną teksturą, a fasady budynków zdobią błyszczące neony i reklamy taniego żarcia. Oczywiście nie jest to żaden Cyberpunk i od początku byłem trochę sceptyczny, wychodząc z założenia, że bazowanie na 24-letnim silniku jest czystą sztuką dla sztuki, ale mając w pamięci obraz starych hitów oraz świadomość, jakie ograniczenia niesie ta technologia, jestem naprawdę pod wielkim wrażeniem, jak wiele dobrego udało się z niej wydusić.

Duke 3D zasłynął nie tylko genialnie skonstruowanymi mapami. Silnik Build pozwalał również na niespotykaną wcześniej interaktywność. Kule zostawiały ślady, niemal wszystko, co było nieprzyspawane do podłogi, dało się zniszczyć, a z masą przedmiotów można było wejść w prostą interakcję. Ion Fury idzie tym samym tropem. Każdy kosz, worek na śmieci, obraz, butelkę czy krzesło można rozwalić na kawałki, a gros elementów otoczenia reaguje na nasze zaczepki – dajmy na to: bankomat wypluje bilon, a automat z napojami puszkę, która podreperuje nam zdrówko, jeśli zechcemy ją osuszyć.

Nie ma tu cienia fałszu, jest za to miłość do klasyki.

It's time to kick ass and chew bubble gum, and I am all out of gum

Gra jako żywo przypomina stare produkcje nie tylko w swej zasadniczej, ogólnej formie. Inspiracje są widoczne również w skali mikro, a twórcy raz za razem puszczają oko do graczy pamiętających stare, dobre czasy. Urwaną głowę można kopnąć niczym futbolówkę, co zawsze skrzętnie czynił Caleb z Blooda, a nasza bohaterka okazuje się nie mniej wyszczekana od Księcia, bo czerstwymi one-linerami sypie jak z rękawa przy każdej nadarzającej się sposobności. Powiedziałbym nawet, że robi to zbyt często, bo po jakimś czasie jej odzywki zaczynają męczyć.

W pewnym momencie lądujemy w zablokowanym korytarzu, w którym sukcesywnie gasną kolejne światła, a gdy już otoczą nas ciemności, wróg przypuszcza atak. Nie jest to może tak emocjonujące jak w 1998 roku, gdy podobną scenę przeżywaliśmy w Unrealu, ale nawiązanie wydaje się oczywiste. Co jeszcze? Na każdej mapie trafimy na zamknięte drzwi, które otwiera karta-klucz w określonym kolorze – patent charakterystyczny dla FPS-ów tamtych czasów. Nie można też zapomnieć o przeciwnikach wyrastających za naszymi plecami, dokładnie tak jak w zamierzchłej przeszłości, kiedy w grach nieszczególnie przejmowano się logiką.

So... who wants to dance?

Coś za dużo cukru w tym tekście, więc dodam, że **nie wszystko wypadło modelowo. Rozczarowują zwłaszcza przeciwnicy.** To, że są głupi, można akurat wybaczyć, jak oldschool, to oldschool. Szkoda natomiast, że zróżnicowanie w szeregach wroga jest tak znikome. Większość z nich to różne odmiany cybernetycznych kultystów różniących się przede wszystkim kolorem wdzianka i rodzajem spluwy. Bossowie też nie zapadają w pamięć, podobnie jak dość schematyczne starcia z nimi. Jak na tak rozległy świat i rozbudowaną kampanię, ten element trochę zawodzi. Uzbrojenie też wydaje się zbyt monotonne. Owszem, dostajemy do rąk solidny zestaw obowiązkowy – m.in. strzelbę, pistolety maszynowe, kuszę i granatnik (każda broń ma dodatkowy tryb strzału), ale mając w pamięci rozmaite dziwactwa z przytaczanych wcześniej tytułów, chciałoby się odrobiny twórczej inwencji i większego szaleństwa przy projektowaniu pukawek.

Moda na retro trwa w najlepsze, nie dziwi więc, że tak wielu pragnie załapać się na własny kawałek tortu. W zalewie rozmaitych produkcji, które często nieudolnie naśladują tytuły sprzed dekad, **takie projekty jak Ion Fury cieszą najbardziej. Nie ma w nich cienia fałszu, jest za to miłość do klasyki.** Mimo wylewających się z ekranu archaizmów tytuł okazuje się piekielnie grywalny – i to jest w nim najpiękniejsze. |CDA|

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 7

- + nowa gra, stare rozwiązania
- + olbrzymie, świetnie zaprojektowane mapy
- + długa i miodna kampania
- + wyciska z Build Engine zadziwiająco dużo
- + multum zmyślnie poukrywanych sekretów i easter eggów

- − małe zróżnicowanie przeciwników
- − zachowawczy i dość przewidywalny arsenał

PEGI ?

PRODUCENT: TERRY CAVANAGH
CENA: 54 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, CPU DOWOLNE, 4 GB RAM, GRAFIKA DOWOLNA

TAKTYCZNA • BUDOWA TALII • DUŻA LOSOWOŚĆ • ROGUELIKE

Przeprasza się z k6: **9kier**

Dicey Dungeons to The Witness gier taktycznych – jedna mechanika podana na mnóstwo sposobów.

„Kaszóstki” to najnudniejsze kostki świata, tak przynajmniej uważam, rozpieszczona papierowymi erpegami. Moje ulubione to oczywiście k20, bo przepięknie i długo się toczą. Jeśli dorwę tego, kto mi nie oddał mojej starej sakiewki, w której miałam skarby, takie jak czerwona kostka od mojego pierwszego mistrza gry oraz pomarańczowa „kadwudziestka” z bąbelkiem w środku, którą mój kolega wygrał w konkursie, urwę głowę. Było to lata temu i od tego czasu zdążyłam skompletować drugi, znacznie mniejszy zestaw, bo już nie gram, ale kiedy myślę o tym oburzającym akcie, łezka mi się kręci w oku, bo zabrać komuś kostki to jak zabrać komuś bieliznę i zakładać ją na sesje.

6 x 6 = 36...

Ale do rzeczy – mimo że uważam sześciany za mało ciekawe, Terry Cavanagh wykorzystał je jako bazę do stworzenia genialnej, wściekle zróżnicowanej gry taktycznej. Takiej, w której korzystanie z broni i sprzętu wymaga wyrzucenia w turze (albo kilku) konkretnej liczby oczek. Takiej, w której istnieje aż sześć klas postaci – od błazna budującego talię jak w karciance, poprzez złodzieja kradnącego wrogowi ekwipunek, aż po wynalazczynię nieustannie rozkładającą sprzęt na części, by budować z niego nowe gadżety. Takiej wreszcie, w której każdy rozdział składa się z kilku pięter, a dla każdej profesji przewidziano aż sześć takich odcinków. Tak, aby zobaczyć wszystkie, **Dicey Dungeons trzeba przejść aż 36 razy, ale lokacje i loot są proceduralnie generowane, a każdy rozdział to inne zasady** – na przykład tracenie maksymalnego zdrowia co poziom, z góry przewidziane rzuty czy nawet kompletnie zmieniony sprzęt – więc o nudzie nie może być mowy.

Do starcia możesz zabrać ze sobą tyle broni i urządzeń, ile uda ci się zmieścić w prostokątnym ekwipunku – mechanika znana choćby z Resident Evil 4 czy We Happy Few (tak przynajmniej było we wczesnej wersji gry). Zazwyczaj masz ich więcej, niż jesteś w stanie użyć podczas starcia, więc gra wymusza tworzenie buildów. Posiadasz sporo sprzętu, który wymaga wyrzucania wysokiej liczby oczek? Warto połączyć go z urządzeniem dodającym do wyniku na kostce +1. Potrzebujesz liczb parzystych lub nieparzystych? Zainwestuj w coś, co dzieli wyrzuconą wartość przez dwa. Większość twojej broni działa dopiero po władowaniu w każdą z osobna określonej liczby oczek i nie jesteś w stanie efektywnie ze wszystkiego korzystać? Rozejrzyj się za kluczem (takim do majsterkowania), który będzie obniżał cyferki w całym sprzęcie naraz.

Prosta, bazująca na k6 gra taktyczna dla każdego.

POMOCNA DŁOŃ

GARŚĆ OGÓLNYCH PORAD:

- Na początek wredny exploit. Jeśli wiesz, że walka jest przegrana, ale masz szansę ją wygrać, możesz oszukać – wyjść do menu i kontynuować rozgrywkę. Gra wrzuci cię do sytuacji sprzed starcia, pozwalając np. zmienić ekwipunek przed rozpoczęciem potyczki.
- Jeśli możesz, zostawiaj jabłka na koniec piętra – w trakcie chodzenia po mapie licznik na dole ekranu pokazuje ci, ile punktów doświadczenia musisz zdobyć, by uleczyć się do maksymalnej liczby hapeków.
- Po kilku pierwszych pokonanych rozdziałach gra da ci możliwość robienia następnych nie po kolei. Jeśli się na czymś zablokujesz, zmień klasę albo zacznij inny odcinek.
- Z czasem nauczysz się słabości przeciwników – np. wrażliwości na ogień czy elektryczność. Nie wahaj się zmieniać ekwipunku z potyczki na potyczkę, jeśli ma ci to pomóc w szybszym pokonaniu wroga.
- Szóstka wsadzona do sprzętu zwiększającego wartość wyrzuconą na kostce o jeden sprawi, że dostaniesz z powrotem nie siódemkę, ale szóstkę i jedynkę. Prosty trik, który daje dodatkową kość!

Opcji jest sporo niezależnie od tego, czy interesują cię ataki standardowe, czy specjalne (m.in. rażenie ekwipunku oponenta prądem, by musiał poświęcić kostkę na jego odblokowanie, zamrażanie zmieniające najmocniejszą kostkę w jedynkę oraz podpalanie „kaszóstek"), a może coś nietypowego, jak pancerze. Dwu- czy trzykrotnie udało mi się stworzyć w Dicey Dungeons naprawdę szalone buildy, dzięki którym przeszłam przez rozdział w mgnieniu oka, innym razem RNG w połączeniu z kiepską synergią przedmiotów był nieubłagany i musiałam zaczynać odcinek – bo też **Terry Cavanagh zrealizował fabułę w formie telewizyjnego show** – od zera. (Przynajmniej zanim odkryłam exploit, o którym piszę w ramce Pomocna dłoń).

...więc Ziemia jest płaska. Ha!

To naprawdę niesamowite, jak zróżnicowaną i angażującą grę – przy której do tej pory spędziłam jakieś 20-30 godzin, a jeszcze jej nie skończyłam – stworzono na tak prostej bazie. Wiedźma, która podczas swojej tury przygotowuje i rzuca zaklęcia, okazała się wbrew temu, co mówi gra, najtrudniejszą do opanowania klasą; za najprzyjemniejszą bez dwóch zdań uważam wymaksowanego przeze mnie robota, który może wyrzucić w czasie tury mnóstwo kostek, ale po przekroczeniu pewnego limitu oczek przegrzewa mu się CPU. Wspomniana wynalazczyni jest diablo grywalna, bo co chwilę zmienia się jej ekwipunek, i w zasadzie podobają mi się wszystkie postacie – nawet najprostszego i najnudniejszego ze wszystkich wojownika prowadzi się wspaniale.

Przeciwnicy, łącznie z bossami czekającymi na końcu każdego rozdziału, są bzdurni – w najlepszym tego słowa sensie. Przyjdzie ci zmierzyć się zarówno z pianką (taką, którą nabija się na kij i podpieka nad ogniskiem), czarnoksiężnikiem, który gubi skarpety, nosożukiem (żukorożcem?), odkurzaczem, szlamikiem w rożku, a nawet wampirem, którego trzeba zgodnie z tradycją dobić drewnianym kołkiem. Moim absolutnie ulubionym – pod względem projektu, bo nie lubię z nim walczyć – jest przeziębiony jeż, który z każdym kichnięciem dzieli wyrzuconą kostkę na kilka o wartości 1, po czym kłuje nimi jak szpilkami.

Dorzuć do tego fakt, że odcinki rozpoczyna i kończy wredna czerwonowłosa prezenterka, która obiecuje kreskówkowym uczestnikom spełnienie marzeń, życząc im jednocześnie wszystkiego najgorszego, a po ukończeniu rozdziału pozwala zakręcić im ewidentnie oszukanym kołem fortuny. **Dicey Dungeon jest kolorowe, dobrze brzmi, a co najważniejsze, nawet jeśli losowość potrafi dać w kość, jest wyśmienitym taktycznym roguelikiem** i warto przepaść z nim na kilka czy kilkanaście dni. |CDA|

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 7
AUDIO 7

- + mnóstwo zawartości
- + bardzo zróżnicowana
- + dobrze zaprojektowana i wciągająca jak diabli
- + wpadająca w oko i ucho oprawa
- − bardzo duża losowość

PEGI ?

PRODUCENT: ADAM ROBINSON-YU
CENA: 30 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, CPU DOWOLNE, 2 GB RAM, INTEL GRAPHICS 4400

PRZYGODOWA • PLATFORMOWA • WSPINACZKA • EKSPLORACJA

A Short Hike

Przechadzka jest urocza, również dzięki spotykanym po drodze bohaterom.

Gra w patysie: **9kier**

Moje wypady w góry zazwyczaj kończą się na czytaniu książki na dywanie przed kominkiem i regularnych okrzykach: – *Michaaaaaaał, dorzuć!*

Wstawanie skoro świt i zdobywanie szczytów to nie moja bajka, bo nie mam na to ani ochoty, ani kondycji. Cyfrowe wyprawy w góry to kompletnie coś innego. Jeżeli jednak po zobaczeniu tagów „platformowa" i „wspinaczka" zaświeciły ci się oczy, bo dobrze wspominasz Celeste, wiedz, że jedno z drugim ma tyle wspólnego co IL-2 Sturmovik z symulatorem farmy. **A Short Hike to niespieszna wędrówka po parku krajobrazowym Hawk Peak Provincial Park**, która może ci zająć zarówno godzinę, jak i trzy w zależności od tego, czy przesz prosto do celu, czy masz w sobie żyłkę szwendacza.

Uroki Jastrzębiego Wierchu

Jeśli interesuje cię wyłącznie pierwsza opcja, A Short Hike nie jest dla ciebie. Po pierwsze dlatego, że **malownicza, pikselowo-urokliwa okolica jest zaskakująco bogata w zawartość i sprint pod górkę byłby bluźnierstwem**. W parku tyle jest do roboty! Od łowienia ryb, którego niestety nie opanowałam, zbierania muszli i szukania skarbów, poprzez rozmowy ze spotykanymi po drodze osobami i wykonywanie dla nich drobnych przysług, aż po zakupy i sport – stałam się mistrzynią odbijania piłki patykiem i nawet trochę pościgałam się po pagórkach. Z czasem miałam już ekwipunek wypełniony po brzegi drobiazgami: kapeluszem z wstążką uplecionym przez dziewczynę na wyspie i innym, flagowym nakryciem głowy Hawk Peak Provincial Park, szpadlem, na który wymieniłam zabawkową łopatkę, kompasem, kilofem, czerwoną wstążką, złotymi piórami... A Short Hike daleko jednak od staroszkolnej przygodówki, więc zarządzanie przedmiotami nie stanowi filaru rozgrywki – bliżej jej do Night in the Woods, w którym szlajasz się po okolicy tak długo, jak masz coś do roboty, i cieszysz się naprawdę dobrze napisanymi dialogami.

Po drugie gdybyś nawet chciał wbiec na szczyt w kwadrans, gra na to nie pozwoli(*), bo musisz najpierw nauczyć się wspinać i podfruwać. Szeroko pojętą wytrzymałość, potrzebną do obu tych czynności, reprezentują właśnie wspomniane złote pióra, które możesz kupić u sprzedawców (na przykład u zadłużonego emo próbującego zarobić na studia), znaleźć (czy to na pagórkach, czy w rozrzuconych po mapie skrzynkach) albo zdobyć w zamian za pomoc spotykanym na szlaku postaciom. Długotrwała wspinaczka wykorzystuje pióro za piórem, podobnie jak każde podfrunięcie – i bez pozyskania przynajmniej kilku nie ma co podchodzić do Jastrzębiego Wierchu. Im wyżej, tym zielone wzniesienia coraz częściej zastępują ziemiste skarpy, a wreszcie otulone śniegiem skały. Pogoda robi się nieprzyjazna, a wspinaczka bardziej wymagająca – choć nawet w tym przypadku **tylko najbardziej niedzielny gracz narzekać będzie na poziom trudności**. Wreszcie dotarcie na szczyt nie równa się wcale napisom końcowym, a gra pozwala chętnym rozsupłać nieukończone wątki.

Xibalba

A Short Hike to rozrywka dla tych, którzy oczekują przede wszystkim relaksu na jedno popołudnie. Postacie są wprawdzie nieprzesadnie głębokie, ale intrygujące, a ich sporadyczne rozmowy – cudowne. Na barwne, pociągnięte filtrem krajobrazy – tu soczysta polana, tu cmentarz, tu chatka, tu plaża i łódź, tu otoczone śniegiem gorące źródło – i czarujące animacje patrzy się z nieschodzącym z twarzy uśmiechem, a przygrywająca w tle muzyka nieustannie przypominała mi o Stardew Valley. **Jest w tej produkcji mnóstwo ciepła, z którym spotykam się w branży znacznie rzadziej, niżbym chciała.** Żałuję jedynie, że produkcja Robinsona-Yu jest tak krótka, bo chciałoby się w jej sympatycznej atmosferze zatopić na dłużej, ale dam sobie rękę uciąć, że nie widziałam jeszcze wszystkiego. |CDA|

(*) Mówię o tych, którzy grają w normalnym tempie, a nie speedrunnerach, którzy pewnie potrafią pokonać grę w 5 minut.

A SHORT HIKE

OCENA
9

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 8

+ dobrze napisane dialogi
+ umiejętnie zachęca do eksploracji
+ ciepła i relaksująca
+ sympatyczna, dopracowana oprawa audiowizualna
+ tania jak jump scare'y w horrorach i hostessy na targach growych

– krótka

PEGI ?

PRODUCENT: UNFOLD GAMES
CENA: 72 ZŁ
WERSJA PL: NnapisY
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3-530, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 260/RADEON HD 4870

LOGICZNA • NIEOCZYWISTE PUZZLE • 2,5D

DARQ

Gra zagadkami stoi. Mnóstwo tu paneli, przełączników i maszyn, które należy uruchomić.

Tydzień wyśnił w godzinę: **Eugeniusz Siekiera**

Klimatem celuje gdzieś pomiędzy Inside a Little Nightmares, ale nie brak jej własnego stylu, bardzo charakternej oprawy i kapitalnych mechanizmów napędzających rozgrywkę. Tylko czemu kończy się tak szybko?

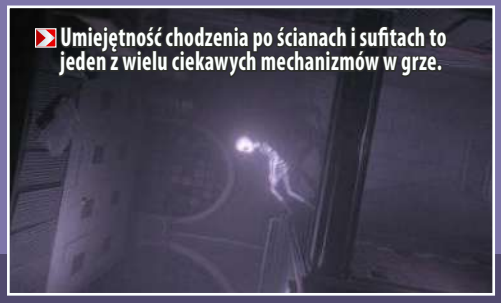
Indyczek ze stajni Unfold Games korzysta z ciemnej i dość ograniczonej palety barw, nasuwającej skojarzenia z dorobkiem Tima Burtona. Wybór trafiony, jeśli mamy chęć wrzucić bohatera w pokręcony świat sennych koszmarów. Poznajcie Lloyda, niepozornego chudzielca, najpewniej syna grabarza.

Logika snu

Każdy rozdział rozpoczyna się podobnie. Lądujemy w ponurym domostwie, w którym nie ma za wiele do roboty. Można jedynie położyć się na łóżku i gładko wskoczyć w świat kolejnego koszmaru. Pierwszy sen pozwala wchodzić na pionowe ściany, przy rozwiązywaniu łamigłówek należy więc pamiętać, że i sufit może być podłogą. Drugi jeszcze bardziej wywraca wszystko do góry nogami, bo do poprzedniej mechaniki dodaje kolejny element – obracanie elementami architektury na planszy. Kolejna noc pozwala manipulować skrzyżowaniem ulic, dzięki czemu jedna płaszczyzna daje nam cztery różne widoki. Czwarta wprowadza głębię, więc poruszamy się nie na jednym planie, ale aż trzech. **Każdy kolejny koszmar łączy nowinkę ze znanymi już rozwiązaniami, dzięki czemu gra nie nudzi i co rusz zaskakuje**, prowadząc umysł na manowce.

Choć lokacje są bardzo ograniczone terytorialnie, wyobraźnia projektantów nierzadko zachwyca tym, że na ciasnej przestrzeni udało im się upchnąć tyle zmyślnych łamańców głowy. Same zagadki polegają przede wszystkim na manipulowaniu otoczeniem, uruchamianiu rozmaitych mechanizmów oraz zbieraniu przedmiotów. Ich zastosowanie nie zawsze okazuje się oczywiste. Trzeba brać poprawkę, że **to świat koszmarów sennych, więc logika bierze wolne i wszystko jest możliwe** – jak chociażby użycie zegarka kieszonkowego w charakterze pomostu czy wykorzystanie żywego węża jako przewodu elektrycznego do naprawy uszkodzonej instalacji.

Wyobraźnia projektantów nierzadko zachwyca.



Umiejętność chodzenia po ścianach i sufitach to jeden z wielu ciekawych mechanizmów w grze.

Jawa czy sen – nie daj się złapać

Choć gra zagadkami stoi, można w niej także zginąć. Od czasu do czasu trafiamy na podejrzanie wyglądającą kreaturę. Maszkary są na tyle osobliwe i niepokojące, że przynajmniej część z nich spokojnie odnalazłaby się w obsadzie Silent Hill. Inna rzecz, że zabawa z nimi w kotka i myszkę jest raczej formalnością, gdyż nie mamy zbyt wielkiego pola manewru. Wystarczy skradać się na paluszkach, a tam, gdzie to możliwe, chować się w głębokim cieniu lub na suficie. Ruchy przeciwnika są zaprogramowane i zapętlone, więc łatwo go wyminąć, ale gdy tylko nas zauważy, nie mamy najmniejszych szans na ratunek.

Zdaję sobie sprawę, że nie każdy jest fanem zręcznościowych sekwencji w grach logicznych, ale podobne scenki trafiają się sporadycznie i wprowadzają nieco urozmaicenia. Jedyny trudniejszy fragment tego typu pojawia się pod koniec, finalny rozdział jest bowiem jedną wielką sekwencją ucieczki i brak refleksu bardzo łatwo okupić przedwczesnym zgonem.

Z każdą mapą można uporać się w mniej niż kwadrans, a przygotowano ich jedynie siedem. Nie trzeba być orłem z matematyki, by połapać się, jak krótka okazuje się nasza przygoda. Gwarantuję jednak, że **nie ma tu grama powtarzalności** – każdy etap to unikalne doświadczenie składające się z odmiennego otoczenia, nowych zabaw perspektywą i całkowicie unikalnych zagadek. Po przebudzeniu boli jedynie świadomość, ile nas ta wyprawa kosztowała. Jeśli jednak dorwiecie grę na wyprzedaży, bierzcie w ciemno. I śnijcie. |CDA|

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 7

+ zmyślnie zaprojektowane łamigłówki
+ zróżnicowane, rządzące się swoimi prawami miejscówki
+ interesujący styl graficzny i klimatyczny dźwięk

− spotkania z potworami nie stanowią wyzwania
− bardzo krótka

PEGI 12

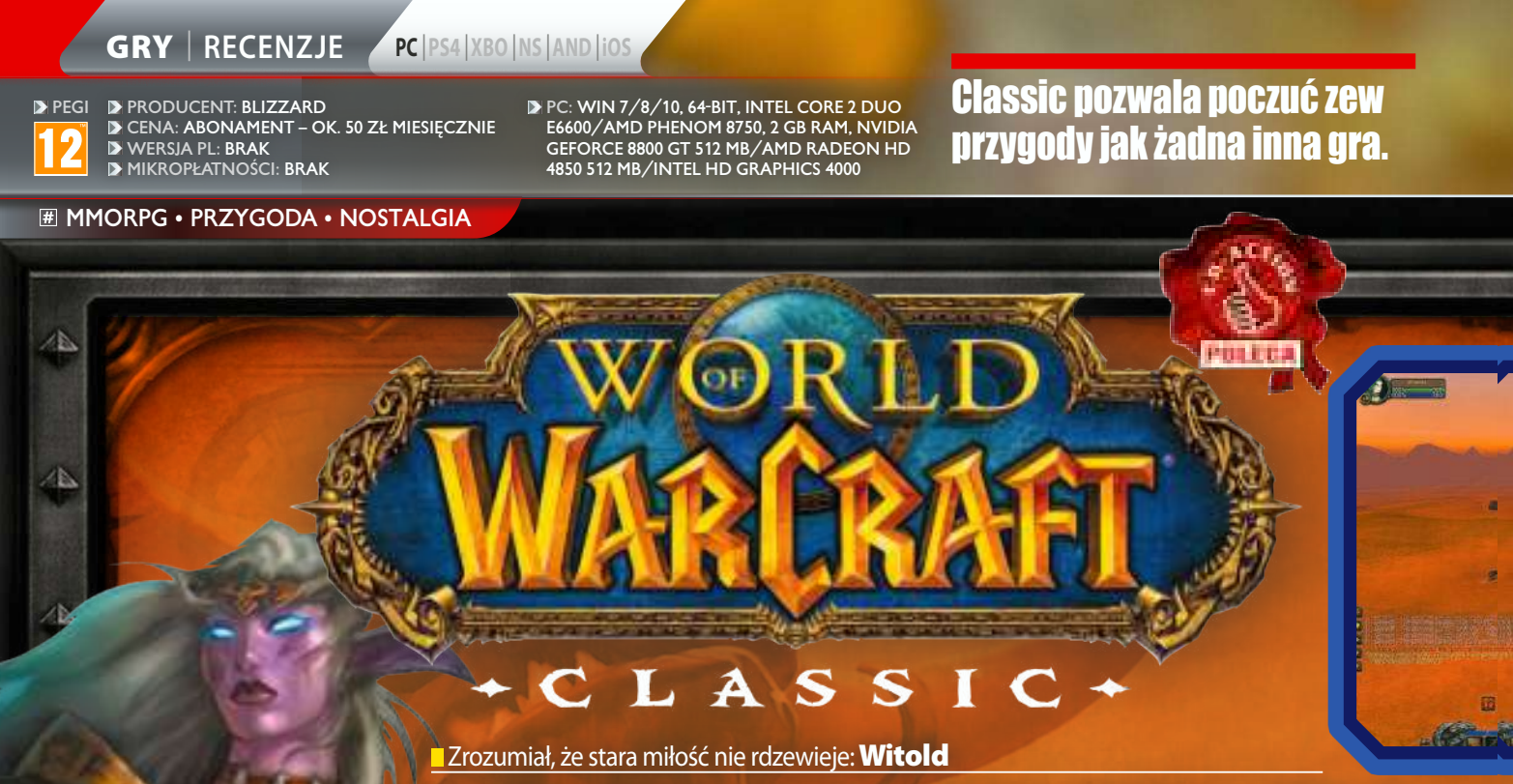
- PRODUCENT: BLIZZARD
- CENA: ABONAMENT – OK. 50 ZŁ MIESIĘCZNIE
- WERSJA PL: BRAK
- MIKROPŁATNOŚCI: BRAK

- PC: WIN 7/8/10, 64-BIT, INTEL CORE 2 DUO E6600/AMD PHENOM 8750, 2 GB RAM, NVIDIA GEFORCE 8800 GT 512 MB/AMD RADEON HD 4850 512 MB/INTEL HD GRAPHICS 4000

Classic pozwala poczuć zew przygody jak żadna inna gra.

MMORPG • PRZYGODA • NOSTALGIA

WORLD OF WARCRAFT CLASSIC



Zrozumiał, że stara miłość nie rdzewieje: **Witold**

Kiedy blisko 15 lat temu, po przeczytaniu recenzji Gema, zakochałem się w WoW-ie, nie sądziłem, że kiedyś przyjdzie mi napisać recenzję dokładnie tej samej gry. Minęła ponad dekada, ale jedno się nie zmieniło – świat wciąż szaleje na punkcie świata Warcrafta.

Co prawda od tego czasu wydarzyło się w nim naprawdę sporo – zdążyliśmy być świadkami upadku i odkupienia Illidana, a także pokonaliśmy Płonący Legion oraz Króla Lisza. Samo Azeroth również zdążyło się rozrosnąć i gruntownie zmienić pod wpływem Kataklizmu, szeregi Hordy i Przymierza poszerzyły się o nowe twarze. Gdzieś po drodze WoW skutecznie wyswobodził się z więzów RTS-owych przodków i zdążyło wyrosnąć całe pokolenie, dla którego jedyny Warcraft to ten MMO.

WSZYSCY RAZEM W JEDNYM TEMPIE

Zresztą przyznam się bez bicia, że i ja nie jestem jakimś waniliowym weteranem. W 2005 nie miałem jeszcze ani internetu, ani tym bardziej płynności finansowej pozwalającej mi opłacać miesięczny abonament. Stąd załapałem się tylko na ostatni tydzień gry przed wydaniem pierwszego dodatku, więc ominęły mnie wszystkie te legendarne Naxxramasy czy Molten Core'y. Tym większy miałem smak na Classica i – zrujnuję tym cały suspens – z każdym kolejnym poziomem apetyt tylko rósł.

Classic przyciągnął do gry prawdziwe tłumy.

Okazuje się, że ewidentnie nie tylko mój, **ponieważ Azeroth przeżyło najazd, jakiego nie widziało od lat** (szczegóły w ramce). Przybyli nie tylko starzy wyjadacze tęskniący za starymi, dobrymi czasami – jak się zdaje, równie wielu było tych, którzy swoją przygodę z grą zaczęli dopiero w ostatnich kilku latach. Co najważniejsze, w tej chwili nic nie wskazuje na to, żeby miał miejsce poważniejszy odpływ graczy. Jest więc nadzieja, że za kilka miesięcy wciąż będzie z kim grać.

KIEDYŚ BYŁO... TRUDNIEJ

Do rzeczy jednak: czym różni się Classic od współczesnej wersji? Na pierwszy rzut oka niewieloma rzeczami – niby przy tworzeniu postaci mamy mniejszy wybór (jak to nie ma krowy paladyna?), a sama gra wygląda jakoś tak niedzisiejszo (co łatwo zmienić, gdyż tytuł domyślnie odpala się w ustawieniach graficznych emulujących te z 2006, ale pozwala też wybrać bardziej współczesne – wtedy zaś wygląda naprawdę cudnie), nie wywraca to jednak niczyjego świata do góry nogami. Za to kiedy weźmiemy pierwsze zadanie, nagle robi się tak... surowo. Nie ma żadnych znaczników na mapie, a sugestii, gdzie znajdziemy nasze cele, musimy szukać w opisach questów (jak jacyś barbarzyńcy!). Zresztą nawet interfejs różni się od współczesnego i np. zleceniodawcy nie są wyróżnieni na radarze.

Hordziaki, lepiej, żebyście się polubili z Barrens, bo spędzicie tu sporo czasu.

Kiedy przychodzi do walki, szok może być jeszcze większy. Pal licho magów, ci mogą w pierwszej chwili nawet nie zauważyć różnicy między wersjami. Jednak tacy łowcy mogą bardzo się zdziwić, widząc manę pod swoim paskiem zdrowia, a inne klasy może uwierać brak różnych zasobów (np. niejeden warlock zapłacze za widocznymi soul shardami). Samo starcie także może zaskoczyć: chociaż w początkowej lokacji raczej to przeoczymy, im dalej w las, tym trudniej zignorować prosty fakt – **my, gracze, na dzień dobry jesteśmy w tym świecie na samym dole łańcucha pokarmowego**. Dla większości postaci walka z więcej niż jednym przeciwnikiem naraz to potencjalne samobójstwo, a bohaterowie salwujący się ucieczką nie są tutaj dla nikogo powodem do śmiechu. Standardem są też posiłki uzupełniające zdrowie i manę po każdej bitwie, a zwłaszcza, gdy mamy pecha do trafień.

Właśnie, trafień, ponieważ prawdziwą zmorą Classica są wszelkiego rodzaju „missy", „resisty" i „parry" – szczególnie kiedy wyekwipujemy po raz pierwszy dany rodzaj broni (władania orężem uczymy się na sposób Elder Scrollsowy). W ogóle cały rozwój postaci to skomplikowana sprawa: nowych umiejętności uczymy się u trenerów za ciężko zarobione pieniądze, a klasy czarujące mają przy tym do dyspozycji kilka rang danego zaklęcia różniących się od siebie nie tylko skutecznością, ale i (przede wszystkim) kosztem w manie. Do tego niektóre z nich wymagają wpierw zrobienia specjalnych zadań klasowych gnających nas nierzadko przez pół świata.

A to jeszcze nie koniec – w końcu są jeszcze talenty. Nie mamy tu, jak w obecnej wersji, co 15 leveli wyboru jednej z trzech cech/umiejętności dla danej specjalizacji. Zamiast tego z każdym awansem od 10. poziomu dostajemy punkt (łącznie 51), który możemy wydać w jednym z trzech drzewek, w miarę dowolnie je łącząc. Do tego każda postać może dobrać sobie zbierackie i wytwórcze profesje.

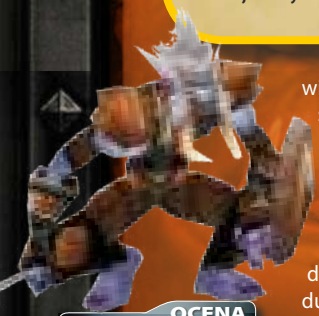
YOU THINK YOU DO...

Prawdziwą gwiazdą nowego-starego WoW-a jest jednak samo Azeroth. Mimo że na papierze dużo mniejsze niż jego współczesna wersja, podczas gry zdaje się o wiele

W noc premiery wilki ze startowych lokacji nie miały łatwego życia.

Złe miłego początki

O tym, że Blizzard nie do końca oszacował popularność Classica, najlepiej świadczy to, że na dwa tygodnie przed premierą tytułu gracze zapełnili garstkę postawionych serwerów. Firma reagowała tworząc nowe realmy... po jednym naraz. Mimo że w dzień startu gry dorzucono do tej puli kilkanaście kolejnych, na większości z nich ludzie musieli czekać w kolejkach do logowania – taki stan rzeczy utrzymywał się przez pierwsze dwa tygodnie (czas oczekiwania wynosił nawet 15 godzin!), a i teraz w szczycie trzeba odstać kilkadziesiąt minut. Jednak samo pojawienie się w WoW-ie w tym czasie wynagradzało wszystko – witały nas niewidziane od lat tłumy, wśród których panowała atmosfera braterskości i powszechnego entuzjazmu (i rozbawienia z powodu kosmicznych lagów i okazjonalnych padnięć serwera). Warto było czekać!



większe. Zasługą tego jest dużo trudniejsza komunikacja – punkty lotniczych taksówek są oszczędniej rozrzucone, a pierwsze wierzchowce możemy zdobyć dopiero na 40. poziomie (i „możemy" to nie najlepsze słowo, ponieważ kosztują wręcz chore pieniądze i część z nas będzie na nie zbierać dużo dłużej). Ba, nawet Zeppeliny jakby dłużej lecą! A że przy tym wszystkim świat jest mniej przyjazny i bardziej dziki (również w warstwie wizualnej)... I co istotne dla wielu – przede wszystkim nie widać w nim skutków Kataklizmu.

Wszystko to sprawia, że Classic to... przygoda! Specjalne questy, trenerzy i mniejsza niż współcześnie uniwersalność klas pomagają wczuć się w postać. Nie tylko np. gramy magiem, ale też zachowujemy się jak mag: zdobywamy różdżkę, szyjemy szatę – i wiemy, że każdy inny czarodziej przeżył to samo. Wyższy poziom trudności starć sprawia, że korzystamy z rzeczy, o których zapomnieliśmy już dawno – ot, pierwszej pomocy, która od lat była tak nieprzydatna, że Blizzard usunął ją w końcu w ostatnim dodatku.

Inne profesje też nie służą nam też tylko dopiero po osiągnięciu maksymalnego poziomu – jako alchemik non stop jestem pod wpływem eliksirów i regularnie używam tworzonych przez siebie mikstur. Wszystko po to, żeby zdobyć chociaż odrobinę przewagi. Całości nadaje to wyjątkowo erpegowy posmak i pomaga poczuć się częścią świata.

Wyzwanie, ale także brak shardingu (co oznacza, że nie można już skakać między serwerami) czy „niepodzielność" wrogów (doświadczenie i przedmioty dostaje ten, kto pierwszy zadał im cios – chyba że jesteśmy w drużynie) zachęcają do współpracy z innymi graczami. I to w stopniu niewidzianym od lat! W ciągu kilku tygodni grania w Classica odbyłem więcej rozmów z nieznajomymi niż przez 3 ostatnie dodatki razem wzięte. Nasi bracia i siostry w levelowaniu nie tylko ochoczo łączą się w grupy, ale również dzielą się przedmiotami lub buffują przypadkowo mijane osoby.

A kiedy wchodzimy do podziemi, ach, tu się dopiero zaczyna zabawa. Brak dungeon findera sprawia, że aby się do takowych udać, musimy albo mieć paczkę grających kumpli, albo (o zgrozo!) odezwać się do obcych. Kiedy już trafimy do środka, możemy spędzić wewnątrz godzinę lub dłużej, mozolnie przebijając się przez kolejnych bossów i tłumy wrażych bestii. Warto jednak, ponieważ istnieje pewna szansa, że zdobędziemy w ten sposób naprawdę świetne przedmioty – a te mają tutaj dużo większą wartość niż w obecnej wersji.

...BUT YOU DON'T

Jednak nie możemy zapominać, że wciąż jest to 15-letnia gra, która nie bez powodu była poprawiana i rozwijana w kolejnych dodatkach. **Classic ciągle potyka się o własne nogi.** Za przykład niech posłuży system talentów: dający poczucie progresu, wpływu na naszą postać, pozwalający eksperymentować. Ale czy na pewno? Część opcji do wyboru jest po prostu bezsensowna, a niektóre ścieżki rozwoju nie pozwolą nam konkurować na równi z innymi. Dodatkowo zmniejszenie czasu rzucania zaklęcia o 0,1 sekundy to naprawdę drobna rzecz, której, grając, możemy spokojnie nie zauważyć (nawet jeżeli ostatecznie pozwoli nam zaoszczędzić sporo czasu). Do tego gra sama stoi ze sobą w sprzeczności; „eksperymentuj" – mówi, ale jednocześnie za każdy reset talentów każe sobie płacić jak za zboże. Koniec końców obieramy jedną drogę i się jej kurczowo trzymamy, patrząc na gotowe buildy w internecie, żeby broń Boże czegoś nie skrewić (i nie musieć się potem wykosztowywać na poprawki).

Podobne rzeczy możemy znaleźć prawie we wszystkich aspektach gry, a przy tym nie możemy oczekiwać żadnych zmian, ponieważ chodzi tu o „true vanilla experience". A tych by się przydało dużo, ponieważ WoW w 2004 był grą... niedokończoną. Już nawet nie mówię Azsharze i straszących w niej pustkach – grając w Hordzie, człowiek non stop czuje się wypychany do (cudownych, bo cudownych, no ale...) Barrens. Levelujesz w Silverpine? Oj, wybacz, przygotowaliśmy za mało questów na tym poziomie, wbij jeden gdzieś indziej i koniecznie tutaj wróć. Ojej, dwa poziomy później mamy podobną sytuację? Na szczęście w Kalimdorze jest pewna kraina? Lubisz sawanny? Nie? To masz pecha.

THE DRUMS OF WAR THUNDER ONCE AGAIN

Czy więc warto sięgnąć po WoW-a Classic z innych powodów niż nostalgia czy wartość historyczna? Jeżeli jesteście hardkorowymi endgame'owcami, to... powinniście raczej odpalić współczesną wersję. Rajdy w Vanilli były takie trudne w dużej mierze dlatego, że gracze nie byli do nich przygotowani. Lata kolejnych dodatków zrobiły swoje i takie Molten Core wydaje się niezwykle prymitywne. Z drugiej strony, jeżeli możecie grać tylko z doskoku, powolny progres i levelowanie miesiącami może was tylko frustrować, zwłaszcza, gdy znajomi wbiją już dawno 60 poziom. Classic jest za to idealny dla tych, którzy mogą poświęcić na niego w tygodniu kilka godzin z rzędu. Wtedy pokazuje swój pazur i szczerze zachwyca – nawet tyle lat po premierze pierwowzoru. Wszystko dlatego, że podróż przez Azeroth jest przygodą samą w sobie. I to taką, której nie da wam żadna inna gra. |CDA|

15 lat w gamedevie to wieczność – i miejscami widać to aż za dobrze.

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ 10

WIDEO 8

AUDIO 10

- poczucie przygody
- świat
- muzyka

- 15 lat na karku – i miejscami to czuć
- niektóre fatalne rozwiązania...
- ...których nikt nie zmieni, bo „vanilla"

GŁÓWNI ORGANIZATORZY

IMPREZY TOWARZYSZĄCE

PARTNERZY ORGANIZACYJNI

PARTNERZY MEDIALNI

PARTNERZY STRATEGICZNI

PEGI 16

PRODUCENT: PANACHE DIGITAL GAMES
CENA: 170 ZŁ
WERSJA PL: NnapisY
MULTI: BRAK

PC: WIN7/8/10 64-BIT, INTEL CORE I5-2500K 3,3 GHZ/AMD PHENOM II X6 1100T 3,3 GHZ, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 760/3 GB RADEON HD 7950

SYMULATOR ŻYCIA • SURVIVAL • TPP

Dostał małpiego rozumu: **Mac Abra**

Dawno, dawno temu, bo jakieś 10 milionów lat przed naszą erą, zupełnie niedaleko, bo w tej Galaktyce, na planecie Ziemia, był sobie człowiek. A raczej grupka jego dalekich i kudłatych praprzodków, znanych obecnie jako Sahelanthropus tchadensis.

Jak już spaść z konia, to z wysokiego – rzekli sobie weterani z debiutującego w branży francuskiego studia Panache Digital Games i podjęli się absurdalnie trudnego wyzwania, czyli pokazania przebiegu ludzkiej ewolucji w formie **sandboksowego symulatora protohominida**, zdefiniowanego jako „3xE" (eksploracja, ekspansja, ewolucja). I moim zdaniem spadli, zresztą poniekąd świadomie i na własne życzenie.

Na papierze wygląda to świetnie – możliwość poprowadzenia gatunku ku człowieczeństwu, ale niekoniecznie zgodnie z tym, jak to wyglądało naprawdę. Gracz wciela się w dalekiego praprzodka człowieka, a raczej w ich grupkę zamieszkującą dość idylliczną dolinkę przy wodospadzie. Może kontrolować tylko jednego naraz i ma zupełnie wolną rękę w kierowaniu ich dalszym losem przez kolejne osiem milionów lat. A w praktyce?

Czubek języka za przewodnika

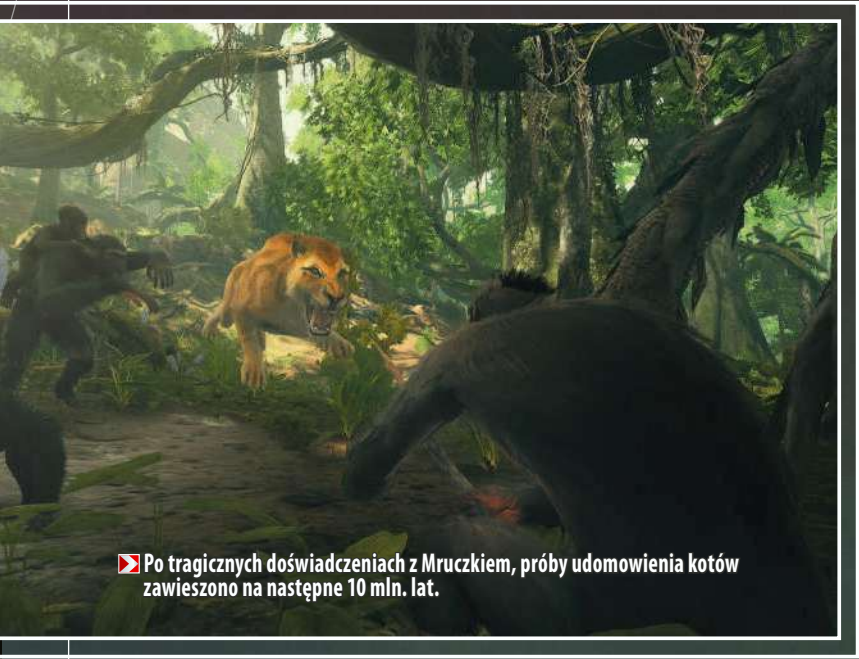
„Odpowiedzi nie będą ci dane" – głosi credo twórców, wyświetlane podczas ładowania gry. I rzeczywiście, Francuzi wręcz ostentacyjnie odpuścili sobie wszelkie instrukcje czy tutoriale, a system podpowiedzi i interface ograniczyli do absolutnego minimum. Zdaniem ludzi z Panache **gracz powinien polegać tu głównie na swej pomysłowości i intuicji**. Hm. Znacie to uczucie, gdy po wypakowaniu z kartonów stosu rozkręconych mebli z Ikei okazało się, że nigdzie nie ma instrukcji montażu? Bo ja już tak. Jeśli są tu jeszcze ludzie kojarzący grę Robinson's Requiem z 1994 roku, to powiem, że oba tytuły prezentują podobny poziom trudności w przeżyciu, przy czym w Robinsonie dana nam była bardzo opasła instrukcja...

Przyznam więc, że byłem lekko ogłupiały przez pierwszą godzinę czy dwie. I w efekcie w pierwszych 30 minutach umarłem dwukrotnie. Raz zabiłem się, spadając z drzewa (co gorsza, nie była to śmierć natychmiastowa). A za drugim razem padłem ofiarą pytona, zaraz po tym, gdy po konfrontacji z dzikiem (której efektem była złamana noga) nie byłem w stanie odpowiednio szybko uciekać. Kąsały mnie jadowite węże i pająki, żarłem trujące owoce i wszystko, co za wolno pełzało po ziemi, wpadałem w panikę porażony nadmiarem sensualnych bodźców, mokłem na deszczu, cierpiałem pragnienie, łamałem sobie kości, uciekałem przed drapieżnikami...

Dzięki kolejnym bolesnym doświadczeniom tego rodzaju oraz litościwie pozostawionej opcji „pomoc" w menu, gdzie z grubsza, bardzo z grubsza(*), opisano klawiszologię i podstawowe działania, zacząłem powoli ogarniać ten świat, wykorzystując węch, słuch i inteligencję (nader mikrą) małpoluda. Ale tak czy siak, **pierwsze pięć godzin to była droga przez mękę, liczne zgony i dziesiątki (tak, dziesiątki!) pytań, na które nie znałem odpowiedzi** (na część z nich nadal nie znam). Dlaczego, gdy zjem jakąś roślinkę, w menu pojawiają się rozmaite ikonki, np. z symbolem płatka śniegu, i co one symbolizują? Są na zielono, więc chyba OK, ale z drugiej strony może to objaw zatrucia? Dlaczego niektóre znaczniki niezidentyfikowanych obiektów na ekranie są kwadratowe, a inne romboidalne? Dlaczego czasem mojej małpie robi się ciemno przed oczyma i charczy, choć jest najedzona (i na pewno nie zjadła nic szkodliwego!), napita i wyspana? Dlaczego nie mogę rozpoznać czegoś, co znajduje się na kolczastej akacji (?), choć stoję o 10 cm od tego? Dlaczego za diabła nie mogę „użyć kamienia na kokosie", choć mam w rękach oba te obiekty? Dlaczego czochranie(**) innej małpy raz budzi jej entuzjazm, a raz agresję? I tak mógłbym przez całą szpaltę. Ja rozumiem intencje

(*) Porady są typu: „jeśli krwawisz, to znajdź szybko jakiś koagulant". Co prawda nie wiem, czy chodzi o roślinę do zjedzenia, czy liść, który wykorzystam jako opatrunek, czy rozmoczoną glinę, którą „zakleję" ranę, no i nie wiem, jak wygląda symbol tego remedium... Ale dzięki, przynajmniej wiem, że krwawienie można tu zatamować.

Tak wiele pytań. Tak mało (p)odpowiedzi.



Po tragicznych doświadczeniach z Mruczkiem, próby udomowienia kotów zawieszono na następne 10 mln. lat.

Gameplay przypomina mi montaż zestawu mebli z Ikei bez instrukcji obsługi.

twórców, immersję, intuicję... ale bez przesady, proszę!

Frustracja level 99

Uwaga – bez pada nie radzę wam grać. Niby się da klawiaturą, ale zdecydowanie nie polecam. Zresztą nawet z padem **obsługa jest tak bardzo nieintuicyjna, jak tylko można**. Nie dość, że te same przyciski mają czasem kilka różnych funkcji uwarunkowanych kontekstem, to w zależności od sytuacji wymagają one pojedynczego szybkiego dotknięcia, czasem dłuższego wduszenia, a czasem szybkiego dwukrotnego przyciśnięcia lub – dla odmiany – puszczenia w określonym momencie!

A dochodzą takie kwiatki jak np. to, że nasz małpolud widzi rozmaite markery... przez skały i ziemię. Więc nigdy nie wiesz, czy dany znacznik pokazuje coś leżącego niedaleko ciebie, czy to coś jest 50 metrów poniżej skarpy, na której właśnie siedzisz. (A co by szkodziło, gdyby te najbliższe oznaczyć innym kolorem, no co?). Wisienką na tym kwaskowatym torcie jest fakt, że nie można sobie gry uprościć, wybierając np. mniej symulacyjny tryb rozgrywki. Stopień trudności jest tu jeden, dla mnie wręcz hardkorowy. Aha, nie ma też sejwów jako takich. Gra zapisuje się automatycznie, gdy odkryjesz nową lokalizację lub pójdziesz spać, i nadpisuje poprzedni stan. Jeden głupi ruch albo po prostu odrobinka pecha... i może być po tobie. Krótko mówiąc – **gra ma bardzo wysoki próg wejścia i do tego wydaje się na początku robić wszystko, by grającego odstraszyć, zmęczyć i zniechęcić**. I to dość skutecznie, bo gdyby nie to, że grałem, aby napisać recenzję, to pewnie bym się poddał po 2-3 godzinach góra. (O rozmaitych bugach, glitchach, powtarzalnych i nieprzewijalnych animacjach z braku miejsca tylko napiszę, że są).

Didier Descouens/Wikimedia Commons (CC BY-SA 4.0)

Tropem sahelantropa

Sahelanthropus tchadensis – wymarły gatunek ssaka człekokształtnego. Żył około 7 mln lat temu (górny miocen) w środkowej Afryce. Zdaniem naukowców mógł on być wspólnym przodkiem dzisiejszych małp człekokształtnych (niektórzy uważają, że tylko szympansa) oraz homo sapiens.

Śpij, jedz, pij, kopuluj (i ewoluuj)

Jak widać, zasady rządzące życiem człowieka nie zmieniły się zbytnio przez ostatnie 10 mln lat. Sterując danym członkiem klanu – a możemy się przełączać na każdego z nich – **musisz więc zadbać o jego podstawowe potrzeby (inaczej za długo nie pożyją), a także nawiązywać relacje z innym członkami klanu**. Raz, że w grupie raźniej, bo wspólna eksploracja świata zmniejsza lęk przed nieznanym. (A tutaj nadmierny stres potrafi zabić równie skutecznie jak tygrys szablozębny). Dodajmy, że grupka kilku małp potrafi wrzaskami i bojową postawą odstraszyć niejednego drapieżnika.

Dwa, że spora liczebność klanu (a już szczególnie dużo dzieci) to podstawa przetrwania i dalszego rozwoju. Ten odbywa się m.in. przez przekazywanie nabytych umiejętności (możemy zachęcić innych do naśladowania naszych akcji) towarzyszom i potomstwu oraz poprzez wymianę pokoleniową. Dzieci łatwo uczą się od nas tego, do czego

(**) Tu podpowiem – przerywaj iskanie (przetłumaczone zresztą w polskiej wersji na zupełnie bezsensowne i sztywniackie „przeczesywanie"), w momencie gdy dłonie twego stwora są na plecach partnera/partnerki. Wtedy zwykle reakcja jest pozytywna.

Złamana noga, ugryziony przez mambę... dzień jak co dzień. (Rozmycie ekranu symuluje efekt działania jadu, widać też minimalistyczny HUD).

Gdy rozum śpi, budzą się upiory. I drapieżniki.

dojście zajęło nam masę czasu, w każdej generacji zdarzają się również spontaniczne mutacje, czasem korzystne (np. umiejętność łatwiejszego trawienia mięsa albo intuicyjne wyczuwanie zagrożenia), a czasem nie (ale wtedy zwykle dany osobnik za długo nie pożyje i nie przekaże owych cech swoim potomkom, life is brutal).

Ewoluować należy w czterech różnych kierunkach: percepcji, komunikacji, pamięci i umiejętności. Proces jest długi, złożony i męczący, tak w świecie gry, jak i czasie rzeczywistym, bo zanim nauczysz się rozłupywać kokosa kamieniem, minie dobrych parę godzin. Oczywiście ewolucja nie jest drogą prostą i liniową, bo czasem tracimy to, co już z wielkim trudem nabyliśmy, albo prowadzi donikąd, i to też udało się twórcom ładnie pokazać. Tym niemniej w miarę postępów nasze protohominidy przyjmują coraz bardziej wyprostowaną pozycję, ich mózg staje się większy, uczą się wykorzystywać znalezione przedmioty jako narzędzia, a nawet zaczynają krzesać ogień. I gdy widzisz, że to, co kiedyś było szczytem możliwości twoich protoludzi, teraz jest oczywistością nawet dla ich dzieci, a twoi pobratymcy stają się coraz doskonalsi i mądrzejsi... To jest piękne uczucie, dające takie **dziwne poczucie boskości**.

Problem w tym, że **wszystko to utopione jest w masie klikaniny i okrutnie nużącej powtarzalności tych samych czynności**. Bo cóż z tego, że nauczyliśmy się identyfikować jakąś roślinkę, gdy muszę rozpoznawać ją jeszcze z 50 razy (bo to bardzo pospolita bylina jest) w swoim najbliższym otoczeniu? Ileż można?! Tym bardziej że możemy też zapominać nabytą wiedzę...

Są i zalety

Eksploracja jest tu zrobiona naprawdę dobrze, a że mam lęk wysokości, to niejeden raz aż miałem ciarki, gdy moja postać dokonywała z iście małpią zręcznością akrobatycznych ewolucji kilkadziesiąt metrów nad ziemią czy niedbale balansowała na wąskiej skalnej półce nad otchłanią. Pochwalę też stale obecny specyficzny klimat zagrożenia, szczególnie nocą, gdy w ciemności nasz słuch i węch atakowany jest masą tajemniczych, niepokojących sygnałów, które powoli uczymy się racjonalizować i rozumieć. Tu mogę tylko bić brawo, bo **nie pamiętam, kiedy ostatnio jakiś survival wzbudził we mnie tyle silnych emocji**. Podoba mi się też sposób, w jaki funkcjonuje nasz klan, socjalizując się poprzez wspólne działania, tworząc więzy rodzinne, chroniąc i wychowując dzieci. Powolny rozwój sprawia, o paradoksie, że każdy sukces cieszy i zapada w pamięć. Oprawa audiowizualna jest całkiem niezła. Dobrze współbrzmi z grafiką taka „etniczna" muzyka, a sama grafa jest w porządku: dżungla wygląda imponująco i aż pulsuje życiem. Ale naszym klanowiczom przydałyby się bardziej szczegółowe tekstury i większe zróżnicowanie, bo teraz trudno ich czasem odróżnić.

Planeta małp

To była dla mnie **bardzo interesująca, ale jednocześnie ogromnie męcząca odyseja**. Mam wielki szacunek dla studia, że podjęło się takiego wyzwania, ale **mamy tu zdecydowany przerost formy nad treścią**. Tzn. twórcy mieli świetny pomysł, jednak moim zdaniem nie potrafili odpowiednio zbalansować złożoności świata i zasad z przyjemnością, jaką powinien czerpać gracz z rozgrywki. Stąd taka właśnie ocena.

Lecz nie przejmujcie się nią za bardzo, bo tak naprawdę ta gra podzieli graczy na dwa skrajne obozy. Większość z was z uwagi na poziom jej komplikacji – w połączeniu z brakiem wystarczających ilości informacji umożliwiających zrozumienie sensu naszych działań oraz niedostatkiem jasno wytyczonych celów – odbije się od niej z hukiem. Pozostali się w Przodkach zakochają bez pamięci. |CDA|

PS Nigdy bym nie pomyślał, że rozbicie kokosa kamieniem da mi tak wiele satysfakcji i poczucia mocy.

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6

WIDEO 7

AUDIO 8

- świetny pomysł
- otwarty i bardzo złożony świat
- naprawdę ogromna swoboda poczynań
- niezła oprawa

- frustrujący poziom trudności w połączeniu z brakiem podpowiedzi
- bez pada grać nie wypada
- nieintuicyjna i nieergonomiczna obsługa
- powtarzalność niektórych działań
- powolny postęp

PEGI 18

PRODUCENT: INVADER STUDIOS
CENA: 100 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, 64-BIT, INTEL CORE I5-4460 2,7 GHZ / AMD FX-6300, 8 GB RAM, NVIDIA GEFORCE GTX 760/AMD R7 260X, DIRECTX 11

SURVIVAL HORROR • LATA 90. • FPS

DAYMARE 1998

Jak w Resident Evilu czuł się: **Ninho**

Daymare: 1998 to z założenia survival horror klasy B. Tak jak w przypadku filmowych odpowiedników – jednych zachwyci przerysowaną fabułą i niedoróbkami w warstwie artystycznej, drugich tym samym odrzuci.

Gra zdaje się zawierać esencję lat 90. ubiegłego wieku i raczkującego podówczas gatunku. Kopiuje wszystkie te pomysły, które być może są w swojej prostocie przestarzałe, ale jednocześnie stanowią kamień węgielny survival horroru. Staje się niemal pastiszem starych Resident Evilów, nieco niezamierzenie obśmiewając wszystkie przywary serii Capcomu. Jednocześnie będąc jednak dla niej hołdem.

Keen Sight jak Raccoon City

W grze wcielamy się w trzech bohaterów – z pespektywy każdego z nich oglądamy historię skażenia miasteczka Keen Sight nieznanym wirusem, który zamienia ludzi w monstra próbujące zabić pozostałych przy życiu mieszkańców. Na przestrzeni 10-12 godzin kampanii poznajemy kolejne szczegóły (gdzieś tam miga japońska Jednostka 731) historii, przy okazji starając się, by postacie przez nas sterowane przetrwały w mocno niekorzystnym środowisku.

Początkowo zabawa każdą nieco się różni – żołnierze służb specjalnych mają do dyspozycji nowoczesną technologię oraz karabiny samopowtarzalne, podczas gdy pracujący w straży leśnej Sam pierwszą broń musi dopiero zdobyć, a w międzyczasie zmagać się z halucynacjami. Bohater ma bowiem problemy psychiczne spowodowane przez... tego musicie dowiedzieć się już sami. Nie zmienia to jednak faktu, że **gra się w to tak, jakby się oglądało dobry film klasy B**, więc wielu rzeczy można się po prostu domyślić.

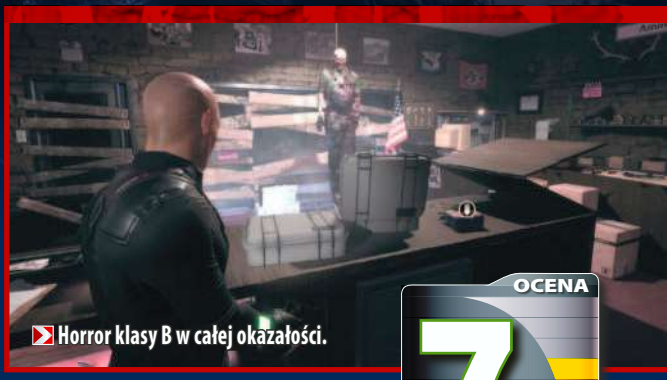
Rozgrywkę obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby, z kamerą zawieszoną nad ramieniem bohatera – wypisz, wymaluj remake Resident Evil 2. Jawne nawiązania do serii RE są tu zresztą na porządku dziennym, wszak Invader Studios początkowo pracowało nad fanowskim odtworzeniem kultowej gry Capcomu. Stąd też niektóre lokacje przywodzą na myśl Raccoon City, a agent Liev, z którym spędzamy pierwszą godzinę Daymare, to jakby skóra zdjęta z residentowego Hunka. Szkoda tylko, że koniec końców wyszkolonym najemnikiem walczy się właściwie identycznie jak cywilem Samem. Jedyna różnica jest taka, że wysłannicy złej korporacji, która stoi za wyciekiem posiadają specjalne urządzenia robiące za HUD. Ale i Sam w pewnym momencie takowy posiada. Poza robieniem za ekwipunek narzędzie pozwala hakować niektóre drzwi. To niby prosta minigierka, ale urozmaica rozgrywkę. Podobnie jak kilka innych autorskich pomysłów, z których najbardziej spodobał mi się sposób przeładowywania broni – po wciśnięciu R postać wyrzuca magazynek i wkłada nowy, a stary trzeba następnie podnieść, podczas gdy po przytrzymaniu klawisza następuje dłuższa animacja pełnego przeładowania.

B klasa bez aspiracji

Całościowo gameplay Daymare: 1998 można określić jako taki bieda-RE2. **Niby wszystko jest jak należy, ale na każdym kroku czegoś brakuje, wychodzą ograniczenia finansowe twórców.** Szkoda, bo na każdym kroku widoczny jest też spory potencjał – tak w zagadkach, jak i otoczeniu. Zamknięte lokacje, czyli m.in. laboratorium i szpital, są całkiem nieźle zaprojektowane, Keen Sight jest natomiast bardzo nierówne, a najlepiej wypadają te miejsca, które są wyraźnym reskinem tego, co twórcy przygotowali na podstawie klasycznego RE2.

Kilka półek poniżej dopuszczalnego poziomu znajduje się natomiast dubbing oraz modele twarzy postaci, które są po prostu tragiczne. Ale zważywszy na rodowód gry, ma to swój urok. Kto uznaje dubbing pierwszych Residentów za udany, niech pierwszy rzuci kamieniem... sobie w głowę. A potem zagra w Daymare, obiecuję, że jeśli jest fanem serii RE, będzie się nieźle bawił(*). |CDA|

Pielęgniarka z Silent Hill na sterydach.


Horror klasy B w całej okazałości.

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 5
AUDIO 6

- + klimat survival horrorów lat 90.
- + kilka autorskich pomysłów
- + przerysowana, cheesy historia
- + przyjemna rozgrywka
- + pastisz gier akcji sprzed lat...
- – ...szkoda tylko, że nie do końca zamierzony
- – bugi i glitche
- – ograniczenia budżetowe widać z każdej strony
- – lokacje bywają brzydkie i puste
- – nudne walki z bossami
- – niewygodna gra na padzie

Hexacorebiogenetics.com

Pod powyższym adresem znajduje się specjalnie spreparowana przez twórców strona, na której można znaleźć dokumenty uzupełniające tło fabularne gry. Każdy z nich trzeba jednak odszyfrować – a kody znaleźć można w każdej z kilku dużych poziomów Daymare: 1998.

(*) A wszyscy inni mogą odjąć 1-1,5 punktu od oceny końcowej.

PEGI 16

PRODUCENT: BLOOBER TEAM
CENA: 110 ZŁ
WERSJA PL: NAnapisy
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, 64-BIT, INTEL CORE I3-3220 3,3 GHZ/AMD A8-7600 3,1 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 750TI/R7 265

HORROR PSYCHOLOGICZNY • BLAIR WITCH • PIES • LATARKA I KAMERA

Majta latarką: **Ninho**

Im dalej w las, tym Blair Witch bardziej nuży, nudzi i męczy.

BLAIR WITCH

Zaczyna się pozytywnie, przynajmniej pod względem rozgrywki. Trudno bowiem uznać, by historia dobrze rozpoczynała się dla Petera Shannona, małego chłopca, który zniknął w lesie niedaleko Burkittsville w stanie Maryland. Wcielamy się w Ellisa, byłego policjanta, który postanawia odnaleźć chłopca na własną rękę. Pomocną łapę wyciąga do niego Bullet – pies towarzyszący nam podczas rozgrywki. Kiedy wchodzimy do lasu, nic nie wskazuje, że będzie to tak trudna wyprawa – zarówno dla Ellisa, jak i gracza.

Gra potrafi wystraszyć, reszta do poprawki.

Raz, dwa trzy, Wiedźma patrzy

Pierwsza godzina zabawy, choć sprowadza się do spacerowania po lesie, świetnie buduje atmosferę. Uczymy się sposobu wykorzystywania Bulleta – pies może m.in. odnaleźć dowody rzeczowe czy po powąchaniu odnalezionej rzeczy wskazać kierunek, w którym powinniśmy się udać. **Od pierwszych chwil zachwyca las** – graficznie robi świetne wrażenie, projektowo też zdaje się mieć ręce i nogi. To o tyle istotne, że po raz pierwszy w grach Bloobera mamy do czynienia z tak bardzo otwartymi lokacjami – te są spore i można po nich poruszać się niemal dowolnie. Problem w tym, że łatwo się zgubić, a niektóre miejscówki to niemalże labirynt. I o ile fakt, iż w pewnym momencie niezależnie od wybranej ścieżki zawsze wracałem w to samo miejsce, oddaje świetnie klimat zagubienia znanego z filmu, to pojawiająca się w chwilę później frustracja psuła to wszystko.

Podobnie ma się to w przypadku walki – pierwsze spotkanie z drzewnymi demonami, które tu i ówdzie nas atakują, robi wrażenie. Później jednak walczymy niemal mechanicznie. Strachu w tym nie ma zbyt wiele, bo bardzo szybko można wyczuć, że poza prezycyjnie określonymi przez twórców momentami nic nam w Blair Witch nie grozi. Tym samym uczucie zaszczucia gdzieś się ulatnia, podobnie jak spora doza klimatu.

Gra ponownie zyskuje, kiedy w końcu trafimy do domu Wiedźmy, którego odrealniona architektura wywołuje ciary na plecach. Szkoda tylko, że sekwencje zarówno w ciasnych pomieszczeniach, jak i leśncy ostępach często wydają się mocno wydłużone. Gra spokojnie mogłaby trwać nie osiem, ale cztery godziny. Jest to boleśnie widoczne w momencie, gdy przechodzimy ją po raz drugi – już bez bezmyślnego kluczenia i szukania tej jednej, właściwej, bezpiecznej ścieżki. Sytuacji nie ratuje nawet odnaleziona przez Ellisa kamera, która pozwala na zmienianie rzeczywistości – gdy odtworzymy znalezione nagranie i zatrzymamy je w odpowiednim momencie, otworzymy drzwi albo też sprawimy, że drogi nie będzie nam już zagradzał konar. To prosty, acz satysfakcjonujący element zabawy. Podobnie jak korzystanie z kamery jako noktowizora – przynajmniej do czasu, gdy i ten mechanizm nie jest nadużywany. Wykorzystujemy go bodaj kilkadziesiąt razy, by ominąć reagujące na światło demony, i w pewnym momencie zaczyna to nużyć.

Patrzy Wiedźma, trzy, dwa, raz

I chciałbym napisać, że grę ratuje opowiadana historia, ale akcenty tejże zostały źle rozłożone i nie tylko zakończenie wydało mi się „płaskie" (i dość oczywiste), ale też najbardziej dramatyczne momenty „nie dojechały". **Narracja bywała wręcz boleśnie nieumiejętna**, momentami wyraźnie czułem, że twórcy chcieli wywołać we mnie określoną reakcję, ale konstrukcja danej sceny skutecznie to uniemożliwiała. Na minus trzeba także zaliczyć szumne zapowiedzi, iż relacja z Bulletem będzie miała spore znaczenie. A tu nie dość, że nie miała, to została spłycona do częstowania go psimi smakołykami i drapaniem za uszami. Szkoda.

Podobnie jak szkoda, że świetny klimat przegrywa w Blair Witch ze sztucznie wydłużonymi i powtarzalnymi fragmentami rozgrywki, a tajemniczość historii rozwiązywana jest w niekoniecznie zadowalający sposób. Bloober Team wciąż umie straszyć, reszta do poprawki. |CDA|

BLAIR WITCH

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 8
AUDIO 8

- świetny klimat
- bardzo dobrze oddano uczucie zagubienia w lesie
- las jest bardzo ładny, wiele innych lokacji też
- strach to nie tylko jump scare'y
- bugi i glitche
- uczucie zaszczucia mija, gdy zdamy sobie sprawę, kiedy grozi nam niebezpieczeństwo
- sztuczne wydłużenie gry
- powtarzalność
- problemy narracyjne
- spłycona relacja z psem
- nierówna pod względem projektów lokacji

W dzień las jest po prostu klimatyczny...

...straszno zaczyna robić się dopiero w nocy.

ADVERTORIAL

PROMOCJA!

msi®

TANIEJ O 50 ZŁ

ZESTAW VIGOR GK30 COMBO

- Klawiaturowe przełączniki działające niczym przełączniki mechaniczne
- Sterowanie diodami LED i multimediami za pomocą skrótów klawiaturowych
- Wsparcie z poziomu aplikacji Dragon Center
- Wyjątkowo stabilna podstawa
- Przełączniki OMRON, wytrzymujące 10 milionów kliknięć

SŁUCHAWKI DS502 GAMING HEADSET

- Ulepszony system dźwięku przestrzennego Virtual 7.1 Surround Sound
- Inteligentny system wibracji
- Ulepszone, 40-milimetrowe głośniki o wysokiej jakości
- Podświetlenie LED
- Ulepszona pasywna funkcja redukcji szumów
- Pilot zdalnego sterowania

TANIEJ O 80 ZŁ

TANIEJ O 169 ZŁ

PODKŁADKA AGILITY GD70 + MYSZ CLUTCH GM50

- Gamingowa, jedwabna tkanina pokrywająca całą górną powierzchnię podkładki
- Wyjątkowo miękka i wygodna w dotyku
- Duże rozmiary pozwalające na swobodne i wygodne rozmieszczenie sprzętu do gier
- Antypoślizgowy, wykonany z naturalnej gumy spód podkładki

- Gamingowy, optyczny czujnik PMW-3330
- Mała masa oraz ergonomiczny kształt dostosowany do potrzeb osób lewo- i praworęcznych
- Możliwość wyboru koloru podświetlenia z milionów barw za pomocą aplikacji Gaming Center
- Specjalne przełączniki OMRON, których wytrzymałość to ponad 20 milionów kliknięć

KODY PROMOCYJNE

Promocja dotyczy dokładnie tych produkców, w tych wersjach kolorystycznych jakie są podane tabelce obok.
Kody zniżkowe należy pobrać z serwisu kody.cdaction.pl przy użyciu zdrapki ze strony 130.

JAK SKORZYSTAĆ Z KODU PROMOCYJNEGO?

1. Wejdź na www.euro.com.pl, znajdź objęty promocją produkt.
2. Kliknij „Do koszyka".
3. W sekcji „Zawartość koszyka" wpisz swój kod w polu na kod promocyjny.
4. Po wciśnięciu „Zastosuj" kwota rabatu powinna zostać odliczona od wartości produktu.

Szczegóły znajdziesz w regulaminie promocji: www.euro.com.pl/cms/it-msi-cdaction.bhtml

Dzięki kodom będziecie mogli zakupić sprzęt firmy MSI w następujących cenach:

NAZWA PRODUKTU	CENA REGULARNA	CENA PROMOCYJNA	RABAT
DS502	299 zł	219 zł	80 zł
GM50 + GD70	398 zł	229 zł	169 zł
GK30 COMBO (GK30 + GM11)	279 zł	229 zł	50 zł

Promocja obowiązuje w sklepie internetowym euro.com.pl Promocja ważna jest od 24.09 do 21.10.2019r. lub do wyczerpania zapasów. Liczba egzemplarzy promocyjnych ograniczona.

RTV EURO AGD

msi™

PEGI 16

PRODUCENT: GUNFIRE GAMES
CENA: 145 ZŁ (PC), 170 ZŁ (PS4), 185 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: CO-OP DLA 3 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3-7350K, 8 GB RAM, RADEON RX 470

RPG • AKCJA • POSTAPO • SOULSLIKE

Turla się i strzela: **Eugeniusz Siekiera**

Twórcy niezbyt entuzjastycznie przyjętego Darksiders III dość szybko wylizali rany i przypuścili kontrę z zupełnie niespodziewanej strony. Teoretycznie dalej trzymają się postapokaliptycznego settingu, w istocie jednak perypetie Furii i bezimiennego bohatera Remnant różnią się jak dzień i noc.

REMNANT FROM THE ASHES

Trafiamy do zdewastowanego świata, stąpając po gruzach upadłej cywilizacji, ubrani w stare szmaty i uzbrojeni w złom, sypiając na brudnych materacach i szukając schronienia w zdemolowanych budynkach. Zagłada nadeszła ze strony tajemniczej rasy pochodzącej z innego wymiaru, potworów znanych wśród miejscowych jako The Root.

Ciemno, ponuro, do domu daleko

Teraz, by odwrócić losy konfliktu i dać szansę na przetrwanie pozostałym, wykorzystujemy zapomnianą technologię pozwalającą otwierać przejścia do innych wymiarów. W światach równoległych poszukamy źródeł zła nękającego naszych pobratymców i spróbujemy je powstrzymać, znajdując przy okazji odpowiedzi na dręczące wszystkich pytania – kim jesteśmy, dokąd zmierzamy, dlaczego piloci kamikadze nakładają kaski?

Po enigmatycznym prologu lądujemy na brzegu tajemniczej, skąpanej w deszczu krainy. Robota czeka, więc ruszamy w drogę, jednak dość szybko dostajemy bęcki i z podbramkowej sytuacji ratuje nas garstka ocalałych. Niechętnie trafiamy do ich obozowiska, a miejscowi nie pozostają dłużni i z równą podejrzliwością zerkają w naszą stronę. Dwie wyświadczone przysługi później stajemy się najlepszym kumplem każdego żywego w promieniu mili. Obóz Ward 13 pełni funkcję centralnego huba – to tutaj zaopatrujemy się w nowe fanty, pozbywamy się niepotrzebnych klamotów bądź rozwijamy już posiadane wyposażenie (broń i zbroję). Tu także korzystamy z uproszczonego craftingu, regenerujemy siły oraz dowiadujemy się co nieco na temat ponurej rzeczywistości, w której przyszło nam egzystować.

Soulsy z giwerami

Mimo że naszym głównym orężem pozostaje broń palna, **rozwiązania drzemiące w bebechach gry cuchną na kilometr soulsową mechaniką**. Ważniejszy od paska życia jest więc wskaźnik staminy. Strzały przeplatają się z odskokami, ciosom wtórują przewrotki, a zabawa w kotka i myszkę w wąskich korytarzach to nieustanny balet na granicy kurczącej się w zastraszającym tempie wytrzymałości.

Pod względem tempa akcji gra stoi na przeciwległym biegunie niż chociażby recenzowane w tym numerze Gearsy. Tu nie ma miejsca na rumakowanie, każda nieprzemyślana szarża to gwarantowany zgon. W bój możemy wyruszyć sami, choć z uwagi na wysoki próg wejścia najlepszą receptą na przetrwanie może okazać się grupowa krucjata. Tryb kooperacji przewiduje zabawę w maksymalnie trzyosobowych zespołach. Niestety matchmaking pozostawia wiele do życzenia, więc najbezpieczniej wyruszać na spotkanie przygody w gronie znajomych na zbliżonym poziomie. Inaczej może się okazać, że wylądujesz niedoświadczoną postacią tuż obok bossa z dalszej części kampanii, który zmiecie cię z pola jednym kichnięciem.

Z pobojowiska zbieramy głównie złom, surowce i amunicję. Dodatkowe wyposażenie też się trafia, ale najczęściej w formie nagrody. W związku z powyższym **wybór narzędzi mordu jest dość skromny** (jak na aRPG, którym Remnant w znacznym stopniu jest), trzeba szanować to, co zalega w plecaku. Na szczęście moc każdej pukawki oddano fantastycznie. Podobnie jak różnice między wersją podstawową a podrasowaną, nasz rynsztunek możemy bowiem nieustannie ulepszać. A warto to robić, bo wraz z rozwojem statystyk rośnie też satysfakcja płynąca z rozwałki.

Czerń i biel

Remnant to gra kontrastów. Ma bardzo fajny bestiariusz, ale szybko wychodzi na jaw, że gros potworków wyszło spod tej samej sztancy, a różnią się jedynie niuansami. Walka z nimi przy dłuższych sesjach też bywa nużąca, wrogowie bowiem, choć

Kryształy zamiast ognisk

Odpowiednikiem soulsowych ognisk są tu skupiska czerwonych kryształów. Skorzystanie z nich odnawia nasze siły witalne, uzupełnia nadwątlone magazynki i kasuje negatywne efekty (np. krwawienie), ale przy okazji resetuje stan świata, przywracając z martwych wszystkich pomniejszych wrogów. Coś za coś.

REMNANT: FROM THE ASHES

OCENA **7+**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 7

- + przyjemnie wymagająca
- + przemyślana mechanika walki
- + zapadające w pamięć starcia z bossami
- + ponure, odpychające uniwersum
- − brak charakterystycznych miejscówek, wszystko zlewa się w jedno
- − w singlu bywa męcząca, a jeśli co-op, to najlepiej ze znajomymi
- − problemy z wykrywaniem kolizji

Z kompanami u boku zawsze raźniej. Choć nigdy nie mamy pewności, z kim gra nas połączy.

Na większe stwory trzeba uważać. Choć i tak przy bossach to cienkie bolki.

śmiertelnie niebezpieczni, okazują się przy okazji dość schematyczni – najczęściej mają dwa wyuczone ataki, które maglują bez końca. Na tle drobnicy dużo lepiej prezentują się bossowie (choć niektórzy z nich to tylko bardzo dopakowane wersje podstawowych siepaczy). Niektórzy imponują wyglądem, niemal wszyscy liczbą punktów HP. Walka z nimi to zawsze indywidualne doświadczenie i dość wysokie wyzwanie, więc para dodatkowych rąk jest w tym przypadku na wagę złota.

Wspomniana kontrastowość tyczy się również wykreowanego świata. Jest źdźbebko surowy, jakby wyciosany przez niezbyt doświadczonego grafika. To, co w innym przypadku byłoby wadą, tu działa na korzyść, bo dobrze wpisuje się w charakter gry i otoczkę fabularną. I o ile poszczególne krainy są zróżnicowane tematycznie (ganiamy nie tylko po ruinach czy podziemiach miasta, są też etapy pustynne i silnie zalesione), tak w ramach danego świata wszystko zlewa się w jedną, szarą masę. Szczególnie nieciekawie prezentują się wnętrza, nawet centralna baza wypadowa wygląda jak wyrwana z poprzedniej generacji.

Grzechy i obietnice poprawy

Remnant nie ustrzegł się również bugów, w tym kilku bardzo irytujących. Zawodzi na ten przykład detekcja kolizji. Wróg dysponujący rozległym atakiem obszarowym potrafi nas pacnąć nawet wtedy, gdy stoimy schowani za filarem, gdyż jego gigantyczna broń przechodzi przez ciała stałe jak przez masło, raniąc i nas przy okazji. Podobnie ma się rzecz z samym bossem, który czasem wpadnie w tekstury, przedostając się do miejsc, do których przy swoich gabarytach dostać się nie ma prawa.

Najlepiej wypadło to, co w sumie najważniejsze, czyli strzelanie i rozwój naszej postaci – jedno i drugie daje sporo frajdy. Niestety bardzo schematyczne krainy i niewielka liczba rozsianych w nich znajdziek sprawiają, że eksploracja już po kilku godzinach robi się źdźbebko męcząca. Mimo to uważam, że świat Remnant, choć nieco spartański, ma potencjał na coś większego. Najwyraźniej podobnego zdania są odpowiedzialni zań ludzie, zapowiadają bowiem stałą rozbudowę własnego uniwersum. Z czasem ma pojawić się dodatkowe uzbrojenie, nowe tereny oraz mechanizmy walki. Pozytywny odbiór gry tuż po premierze powinien dopomóc w spełnieniu tych obietnic. **|CDA|**

REKLAMA

OPANUJ SWOJĄ KONSOLĘ!

Dzięki Duracell Twój pad może działać jeszcze lepiej i jeszcze dłużej!

Jak ważny jest refleks i szybka reakcja podczas turniejów gamingowych – nikomu nie trzeba tłumaczyć. Wybór odpowiedniego pada do konsoli to zadanie niełatwe, któremu potrafimy poświęcić bardzo dużo naszego czasu i zaangażowania. Czy tyle samo wagi przywiązujemy do wyboru źródła zasilania? Tymczasem nawet najlepszy pad nie będzie spełniał swoich funkcji bez odpowiednio dobranych baterii, takich jak Duracell Ultra.

WAŻNE JAK KAŻDY TWÓJ RUCH

Kontrolery do gier stają się coraz bardziej zaawansowane, funkcje wibracji, możliwość połączenia Bluetooth z innymi sprzętami, czy podłączenia słuchawek – dają poczucie coraz większego komfortu podczas wykonywanych zadań i nawet najbardziej dokładnych ruchów. Liczba funkcji i możliwość reakcji niemal w czasie rzeczywistym sprawia, że aby działać bez zarzutu pady potrzebują mocnego źródła zasilania, które będzie nie tylko wydajne, ale i stabilne. Jakie baterie więc wybrać? Z pomocą przychodzi marka Duracell z bateriami do zadań specjalnych. Do urządzeń o dużym poborze mocy, jak kontroler do gry, którego używamy często i oczekujemy od niego maksimum wydajności – **rekomendowane są baterie Duracell Ultra*.** Dzięki mocnemu źródłu energii możesz być pewny, że każdą funkcję pada, wykorzystasz w 100% bez niepotrzebnych opóźnień i przestojów, w momentach gdy Twoja szybka reakcja jest na wagę złota.

BY POCZUĆ RÓŻNICĘ

Dobierając baterie do swojego kontrolera, warto postawić na pewność, że w szczytowym momencie gry będziesz mógł skupić się wyłącznie na rywalizacji i swoich ruchach – bez obawy, że baterie w padzie się wyczerpały. **Duracell Ultra działają nawet do 20 razy dłużej niż zwykłe baterie cynkowe****. Dodatkowo, posiadają funkcję Powercheck, dzięki której można sprawdzić poziom ich mocy, gdy baterie przechowywane są poza urządzeniem.

TO NIE MAGIA – TO NAUKA

Swoją moc baterie Duracell Ultra zawdzięczają specjalnej konstrukcji – wyposażone są w rdzeń High Density Core. Jego gęsta i zwarta struktura pozwala zmieścić więcej energii w produkcie o standardowej wielkości, co sprawia, że ich czas działania jest dłuższy niż w przypadku innych baterii. Taka konstrukcja pozwala też na równomierne uwalnianie mocy bez zbędnych „skoków energetycznych", a następnie przestojów, pozwalając cieszyć się optymalnym działaniem i emocjonującą grą, bez przykrych niespodzianek.

* Najdłużej działające baterie alkaliczne AA marki Duracell wg testów zgodnych z normą 2015 IEC.
** W porównaniu z wiodącymi bateriami cynkowo-węglowymi AA, w teście z użyciem aparatu cyfrowego zgodnym z normą 2015 IEC. Wyniki mogą się różnić w zależności od urządzenia i sposobu eksploatacji. (www.iec.ch)

REKLAMA

PEGI 18
PRODUCENT: THE COALITION
CENA: 215 ZŁ (PC), 259 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: DO 10 OSÓB

GRALIŚMY NA: XBO
PC: WIN 10, INTEL I3 SKYLAKE/AMD FX-6000, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 760/ RADEON R9 280

AKCJA • TPP • STRZELANINA Z OSŁONAMI

Chwyta za Lancera (i odpala cygaro): **Eugeniusz Siekiera**

Niech was nie zmyli odświeżony tytuł. Mimo że usunięto z niego kluczowe słowo, konflikt na planecie Sera znów przybrał monstrualne rozmiary. Rozgrzane do czerwoności lufy nie stygną, w przeciwieństwie do ciał pokonanych wrogów. Wojna rozgorzała na nowo.

W obliczu nowego zagrożenia ludzkość musi się znowu zjednoczyć, tyle że outsiderom z rozrzuconych po świecie osad nie po drodze z Koalicją, w której upatrują źródła wszelkiego zła. Na pierwszej linii frontu staje ekipa z poprzedniej odsłony, choć nastąpiły drobne przetasowania w zespole. Grający poprzednio pierwsze skrzypce JD Fenix, syn Marcusa, tym razem usuwa się w cień, a do rangi głównej bohaterki awansuje Kait Diaz.

W poprzednim odcinku

Dziewczyna występuje w roli negocjatorki próbującej zbratać zwaśnione strony, a gdzieś po drodze odkrywa kilka szokujących prawd na temat własnego pochodzenia. Do tego dochodzi wątek Młota Świtu, potężnej broni satelitarnej, która w przeszłości pomogła w walce z Szarańczą, a teraz po raz kolejny może odwrócić losy wojny. Fabularny rollercoaster pędzi na złamanie karku, idealnie stopniując napięcie, by w finale zaserwować kolejnego cliffhangera, ale poprzedzonego wyjątkowo emocjonalnym tąpnięciem. Szczerze? **Tak dramatycznych przewrotów w scenariuszu nie powstydziłby się żaden rasowy RPG.**

Gears 5 to bezpośrednia kontynuacja części czwartej. Ten w teorii banalny shooter na przestrzeni lat dorobił się zaskakująco bogatego tła fabularnego, lojalnie więc ostrzegam, że gracz rozpoczynający swą przygodę z marką od „piątki" może się w tym wojennym galimatiasie pogubić. Co prawda w sukurs przychodzą filmiki streszczające fabułę, które znajdziemy w sekcji dodatków, ale przedstawiają dotychczasową historię w wersji mocno skróconej.

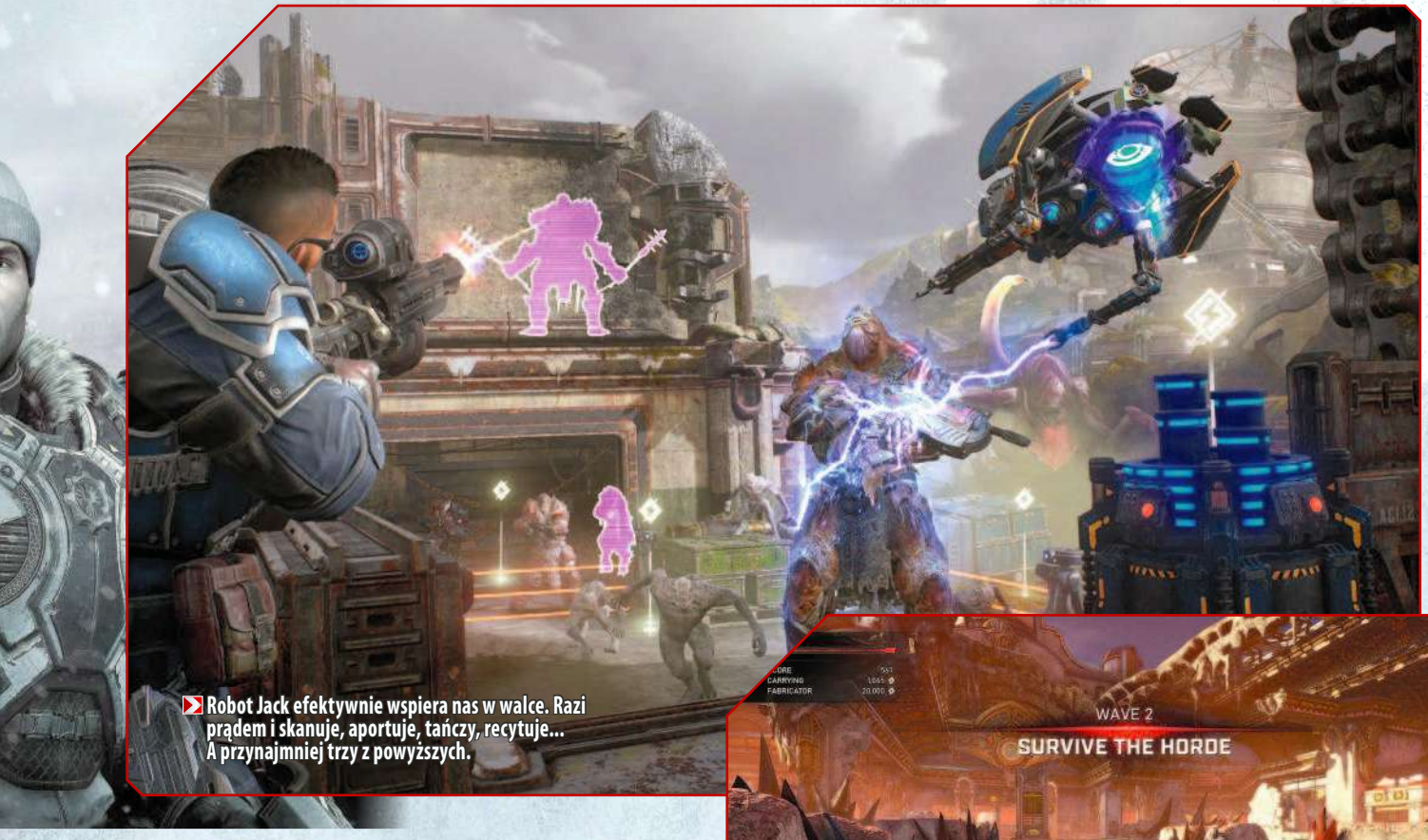
Piąty bieg

Scenarzyści GoW4 mieli niemałą zagwozdkę. Wszak trylogia dość definitywnie kończyła wątek wojny z Szarańczą. Fabuła „czwórki" rzuciła nas w przyszłość, gdzie ocalała ludność wciąż jeszcze lizała rany, ale z każdym dniem uczyła się koegzystować w nowej rzeczywistości. Tyle że to gra akcji, a nie serial obyczajowy, więc należało starego wroga zastąpić nowym. Wprowadzano go niespiesznie, a w początkowych aktach kazano toczyć mało angażujące boje z nieciekawymi robotami. To zaś sprawiło, że poprzednie dzieło The Coalition rozkręcało się bardzo długo.

G5 nie ma tego problemu. Tożsamość nowego wroga nie jest już tajemnicą (choć i tutaj scenarzyści przygotowali kilka zaskakujących niespodzianek), należało więc zintensyfikować wrażenia z rozgrywki i już na starcie zgotować graczom istne piekło. Przeskok nie jest tak gigantyczny jak między niespiesznym i mrocznym klimatem „jedynki" a oszałamiającą zabójczym tempem częścią drugą, ale zmiany są widoczne i odczuwalne już od pierwszych rozdziałów. Co ciekawe, później akcja nieco zwalnia, związane jest to jednak z nową filozofią budowania świata gry (o czym później), by w finalnym akcie znów przywalić z pełną mocą. **Tak się powinno reżyserować blockbustery.**

Tylko dla niepalących

W przeciwieństwie do Lancera – palenie zabija. Taką logiką musieli kierować się twórcy, ogłaszając, że w najnowszej odsłonie żadna postać nie splami się trzymaniem w łapach papierosa bądź cygara. Promowanie zdrowego trybu życia za pośrednictwem gier jest w sumie słuszne, skoro ich odbiorcami są często ludzie młodzi, podatni na rozmaite wzorce. I to nic, że z ekranu wylewa się posoka, a co niektórzy kończą żywot w wyjątkowo krwawy sposób. Owszem, do ludzi może nie strzelamy, ale generalnie gra jest pioruńsko brutalna i nierzadko oglądamy ciała zmasakrowanych cywili. Ale hej, grunt, że nikt się nie zaciąga!



Robot Jack efektywnie wspiera nas w walce. Razi prądem i skanuje, aportuje, tańczy, recytuje... A przynajmniej trzy z powyższych.

Powraca tryb Hordy. Rozbudowany jak nigdy wcześniej, grywalny jak zawsze.

Stare lisy, nowe sztuczki

Ogromnie cieszy, że twórcy nie pozostali głusi na krytyczne głosy. Zrezygnowano z pomysłów nietrafionych, jak chociażby z wątpliwych fragmentów z budową fortyfikacji i obroną przed kolejnymi falami wrogów. Rzecz dobra w trybie Hordy, ale w przypadku kampanii sprawiała wrażenie sztucznego zapychacza. Elementy wykastrowane zastąpiono pokaźną liczbą nowości. O ile GoW4 było bardzo zachowawcze, o tyle **nowa odsłona znacznie śmielej stawia kroki, próbując odświeżyć skostniałą formułę**.

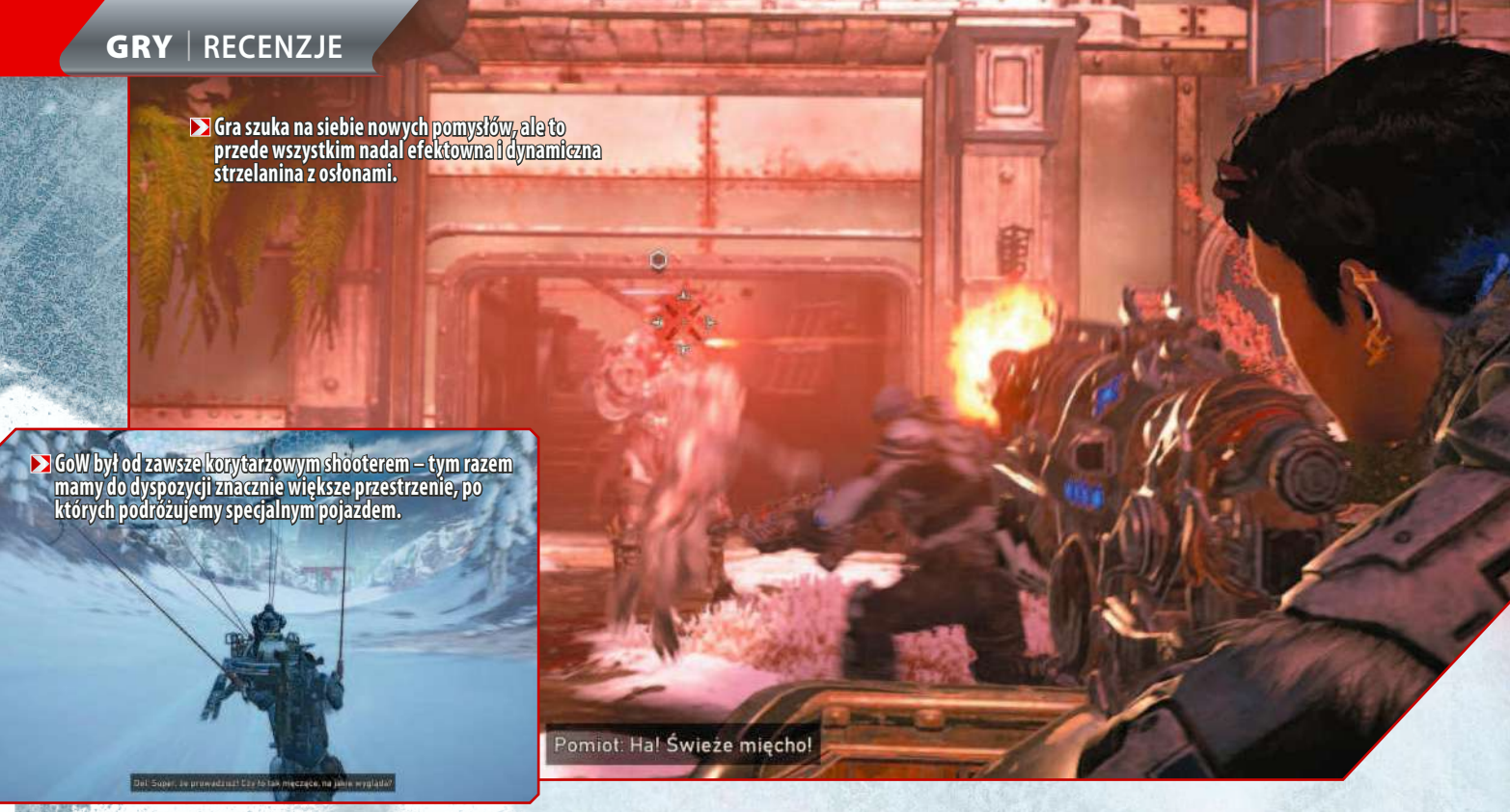
Więcej czasu antenowego otrzymał towarzyszący nam robot Jack, którego dotychczasowa rola ograniczała się do otwierania zablokowanych przejść. Tym razem może dla nas aportować położone dalej fanty czy skanować otoczenie, lokalizując przeciwników czających się za ścianą. Stał się na tyle istotnym kompanem, że w trybie kooperacji został jedną z grywalnych postaci. Z czasem zdobywamy kolejne modyfikacje dla naszego pomagiera. W danej chwili możemy korzystać z jednej umiejętności szturmowej oraz jednej pomocniczej – jak chociażby użyć błysku w celu oszołomienia wrogów oraz aktywować tarczę zapewniającą naszym sojusznikom chwilową nietykalność. Usprawnienia przydają się i podczas rozwiązywania prostych zagadek środowiskowych.

Nowy, wspaniały świat

Tempo akcji to zmyślnie skonstruowana sinusoida. Sekwencje ostrej jatki przeplatają się z fragmentami ciszy przed burzą albo niespiesznej eksploracji, gdzie możemy podziwiać złożoność przedstawionego uniwersum. Dobrym przykładem jest tu wizyta w osadzie outsiderów, zbudowanej w szkielecie gargantuicznego czerwia, po której można się błąkać bez końca, obserwując, jak miejscowa ludność odnajduje się w nowej rzeczywistości. Jeszcze dalej w tym temacie idą kolejne rozdziały, w których trafiamy między ośnieżone szczyty oraz na spalone słońcem pustkowia – jak zapowiadano przed premierą, to największe miejscówki w historii serii; spore na tyle, że między kluczowymi punktami na mapie poruszamy się skuterem wyposażonym w żagiel.

Szkoda, że to taka trochę sztuka dla sztuki – wielka przestrzeń, na której znajdziemy pełno śniegu (akt II) lub piachu (akt III), garść ładnych widoczków i niewiele więcej. Mapy nie oferują wolności typowej dla klasycznego sandboksa, ale posiadają kilka opcjonalnych miejscówek oraz związanych z nimi zadań pobocznych. Szkopuł w tym, że bonusowe lokacje są mikroskopijne, a questy dodatkowe średnio porywające. Warto je zaliczać, bo nagradzają nas dodatkowymi usprawnieniami dla Jacka, ale jakościowo znacznie odbiegają od głównych zadań kampanii. Ponadto **przez oczywistą rozlazłość sekwencji eksploracyjnych rozgrywka wytraca wcześniejszy impet**. Nie jestem fanem wrzucania otwartych terenów do każdego akcyjniaka (chyba że zostanie to zrobione naprawdę dobrze, jak w Uncharted 4), choć oczywiście rozumiem potrzebę zmian i doceniam ambitne podejście twórców. »

Piekielnie satysfakcjonująca, zgrabnie wyreżyserowana, a przy tym piękna.



Gra szuka na siebie nowych pomysłów, ale to przede wszystkim nadal efektowna i dynamiczna strzelanina z osłonami.

GoW był od zawsze korytarzowym shooterem – tym razem mamy do dyspozycji znacznie większe przestrzenie, po których podróżujemy specjalnym pojazdem.

Gears 5 śmiało odświeża skostniałą formułę.

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ 9

WIDEO 9

AUDIO 8

- + świetnie wyreżyserowana i obfitująca w niespodzianki opowieść
- + rezygnuje z nietrafionych pomysłów z „czwórki"
- + serwując bardziej mięsistą i efektowną kampanię
- + dobrze zbalansowane i mocno zróżnicowane uzbrojenie
- + plus za odwagę i chęć zmian
- + różnorodne tryby sieciowe
- + dopracowana i szczegółowa oprawa
- − ale na prawdziwą rewolucję graficzną trzeba jeszcze poczekać
- − na otwartych terenach siada trochę tempo rozgrywki

Tryby, trybiki

Ale, jak wiadomo, kampania to dopiero przedsmak atrakcji. **Prawdziwym rogiem obfitości okazują się tryby sieciowe.** W glorii i chwale wraca oczywiście Horda, bez której żadne Gearsy nie byłyby kompletne. Tryb jest rozbudowany jak nigdy wcześniej, jeśli jednak kogoś znudzi odpieranie coraz silniejszych fal wrogów, może spróbować swych sił w Ucieczce. To nowa kooperacyjna rozgrywka dla trzech graczy, w której podkładamy ładunki wybuchowe w samym środku wrogiego leża, następnie przedzierając się przez zastępy wrogów, uciekamy z zagrożonej strefy. Amunicji jest mało, przeciwników multum i nie ma czasu na okopanie się w jednym miejscu. Przydaje się refleks, kluczem jest też korzystanie z unikalnych talentów każdej postaci. O sukcesie decyduje zgranie drużyny, inaczej zabawa szybko robi się chaotyczna i trudna.

Jeśli co-op komuś nie wystarczy, pozostaje moduł rozgrywek PvP (zwany tu Kontrą) oferujący kilka wariantów zabawy. W pięcioosobowych drużynach możemy zmierzyć się m.in. w klasycznym deathmatchu, królu wzgórza czy eskalacji. Wisienką na torcie jest edytor poziomów, więc już wkrótce powinno się zaroić od dodatkowej zawartości. Obiecali ją zresztą sami twórcy i – co równie ważne – będzie udostępniana za darmo, G5 nie otrzyma bowiem płatnego abonamentu sezonowego.

Fajerwerki i detale

Od strony graficznej – choć jest dobrze i solidnie, a miejscami wręcz olśniewająco – nie ma mowy o rewolucji. To po prostu ten sam, niezmiennie wysoki poziom; gra w paru miejscach wygląda lepiej od „czwórki", nie będziecie jednak zbierać szczęki z podłogi. Najwyraźniej jesteśmy na etapie, gdzie więcej z obecnej generacji wycisnąć się nie da. Co oczywiście nie zmienia faktu, że gra prezentuje się świetnie i działa bardzo płynnie nawet na gołym Xboksie, a odpalona na One X pozwala dodatkowo na zabawę w 4K i 60 klatkach na sekundę.

Tym, co zrobiło na mnie największe wrażenie, nie były jednak dopracowane animacje czy wizualne rozpasanie wynikające ze skali konfliktu, ale przywiązanie do detali. Uwielbiam smaczki, które budują świat przedstawiony na bazie setek drobiazgów, z istnienia których często nie zdajemy sobie nawet sprawy. Przykład? Ostatni rozdział pierwszego aktu rozpoczyna się z wysokiego C. Mijam straganiki z tanim żarciem i, na przekór wytycznym, zatrzymuję się przy jednym z nich, choć nie jest to najlepszy czas na podwieczorek. Widzę zwłoki, ale palnik wciąż jarzy się niebieskim ogniem. Na ruszcie leżą szaszłyki i kawałki mięsa, obok deska do krojenia z pieczywem i garścią warzyw, na podłodze kałuża zupy wylewająca się z przewróconego garnka. Kopalnia detali, których nawet nie powinienem oglądać, bo scenariusz w tym momencie jasno sugerował, bym nie myślał o podziwianiu widoczków. Cóż, rozmiar budżetu czuć również w skali mikro.

Powiem przewrotnie, że najnowsza odsłona to nie są Gearsy, które kochamy, znamy i pamiętamy z poprzedniej generacji. Ale to wciąż **piekielnie satysfakcjonujący shooter z osłonami, do tego zgrabnie wyreżyserowany, opowiedziany bez cienia fałszu i przepięknie odmalowany**. Owszem, nie wszystko zagrało modelowo, trafiają się też niepotrzebne dłużyzny, pamiętajmy jednak, że zmiany wymagają ofiar. Jeśli trzy lata temu kręciliście nosem, nie widząc sensu w powierzaniu zasłużonej marki niedoświadczonej ekipie, najnowsza przygoda powinna rozwiać te wątpliwości. |CDA|

Mocne argumenty

GoW to seria znana z perfekcyjnie skrojonych spluw. Wachlarz dostępnych narzędzi mordu jest przeogromny, wracają bowiem zabawki ze starej trylogii (pistolety, karabiny, granatnik, snajperka, strzelba i łuk) oraz wynalazki z „czwórki" (między innymi obłędnie efektywny na krótkich dystansach Pogrom), do tego doszło trochę nowego złomu. Spośród świeżynek bardzo solidnie wypadł między innymi kolejny model Lancera. Miast broni białej przymocowanej do kolby (przypomnijmy – wcześniej były to piła łańcuchowa oraz bagnet) ma wyrzutnię ładunków wybuchowych – genialna rzecz na większych bydlaków. Gdy dorzućmy do tego dodatkowe możliwości wsparcia ze strony Jacka, otrzymamy zaskakująco obszerne spektrum możliwości. Walka w tej grze nie ma prawa się znudzić.

PEGI 18
PRODUCENT: ATLUS
CENA: 250 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: CO-OP, RYWALIZACJA ONLINE I LOKALNIE

LOGICZNA • NIELOGICZNA • ROMANS • THRILLER

CATHERINE FULLBODY

Odczuwa zmiany: **enki**

W 2011 roku Catherine zaskoczyło świeżym, dorosłym spojrzeniem na tematykę związków, strachu przed dorosłością i... suwania klocków. Osiem lat później lepiej bronią się klocki.

Rin wzbogaca fabułę, ale jej nie uszlachetnia. Don't thank me. Thank Erica—Oh. No, wait. Actually, it was Boss who hired you. ©ATLUS ©SEGA. All rig

Peestrójkowy pierwowzór Catherine przywiozłem sobie swego czasu z USA, wstąpiwszy po raz pierwszy do tamtejszego GameStopu. Przyciągnął mnie nietuzinkową eksploracją motywu związku – nie jako standardowej w branży gier seks-nagrody za długotrwałe starania o względy enpecki, tylko już z jego wnętrza. Kiedy minęło już pięć lat, partnerka czyni coraz mniej subtelne aluzje prokreacyjno-matrymonialne, a któregoś ranka nagle budzimy się obok impulsywnej, kipiącej erotyzmem piękności. I gdy już mleko się rozlało, Atlus, niczym Łona i Webber, zdaje się zadawać pytanie: „czy to był błąd"?

Nie wysyłaj mi tych zdjęć!

Trzon fabuły obraca się wokół rozterek głównego bohatera, trzydziestodwuletniego Vincenta, który mniej więcej w tym samym momencie gdy poznaje seksowną Catherine, zaczyna przeżywać w nocy prawdziwe koszmary. To tu ujawnia się zręcznościowo-logiczna warstwa gry, zmuszająca graczy do umiejętnego wspinania się na czas na wysoką wieżę zbudowaną z przesuwalnych klocków. Za dnia zostaje nam oglądać cutscenki prezentujące kolejne perypetie bohatera oraz snuć się po niewielkiej sali baru „Stray Sheep" i zagadywać klientów w nadziei na odnalezienie sensu w tym wszystkim lub ewentualnie zaglądać do kibelka, by obejrzeć nadesłane przez C. (pół)nudeski.

I to się w Full Body nie zmieniło. **To taki „remaster plus", który prócz podbicia jakości oprawy do poziomu PS4 próbuje połatać kilka dziur i uwspółcześnić nieco historię.** Z jednej strony dostajemy zatem kilka retrospekcji rzucających więcej (ciepłego) światła na długotrwały związek Vincenta z Katherine, co pomaga zrozumieć, dlaczego w zasadzie wciąż spotyka się z tą zołzą, jakże sprytnie kontrastującą z ponętną Catherine. Z drugiej strony poznajemy Rin – postać, która dla odmiany ma graczowi pokazać lepszą, opiekuńczą stronę samego Vincenta, z którego scenarzyści w pierwowzorze zrobili pipę niewyobrażalnego wręcz kalibru. Łatając jedno jednak, niestety zrobili dziury gdzie indziej.

Nowe klocki potrafią wyryć w mózgu nowe bruzdy.

Dotknięta amnezją Rin bowiem to sztampowy przykład niewiniątka „urodzonego wczoraj". Finałowe kilka godzin zaś, tam, gdzie narracja powinna nabierać dynamiki, dłuży się przez **przeciągnięte do absurdu dialogi, w których postacie po kilka razy powtarzają te same informacje**, z różnym tylko natężeniem histerii.

Kocha, lubi, wspina

Czy warto wracać do Catherine, gdy już kiedyś się ją ograło? Dla mnie szczególnie interesujący był moment, w którym zorientowałem się, jak bardzo zmieniło się moje podejście to historii Vincenta. Obaj charakteryzowaliśmy się pewną niechęcią matrymonialną, prokreacyjną i ogólnie rodzinną – to się zresztą nie zmieniło. Ale moje własne doświadczenie w długotrwałym związku, którego to doświadczenia nie miałem w 2011 roku, sprawiło, że spojrzałem na rozterki bohatera z zupełnie innej perspektywy. Łatwiej było mi dokonywać większości zero-jedynkowych wyborów, których fabuła Catherine: Full Budy wciąż jest pełna.

W ostateczności jednak okazało się, że tym razem **dużo więcej przyjemności od śledzenia historii sprawiły mi sekwencje wspinaczkowe**. Może dzięki wprowadzeniu trybu „remix", który dodał zupełnie nowe, masywniejsze klocki, z którymi trzeba się nauczyć radzić od zera. Twórcy wsłuchali się również w prośby nielicznej, ale oddanej społeczności wspinaczy pvp, więc obok historii można również pobawić się w kilku odrębnych trybach zorientowanych na logikę zręczności – samotnie, w co-opie i w multi lokalnym i online. Ale wciąż zamiast Full Body wolałbym „dwójkę". |CDA|

OCENA
7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 6
AUDIO 8

+ wciąż nietuzinkowa
+ nowe klocki
+ więcej dobrego...
− ...ale i trochę takiego sobie

PEGI ?

PRODUCENT: CREEPY JAR
CENA: 90 ZŁ
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: CO-OP W PRZYSZŁOŚCI

PC: WIN 7/8/10, 64-BIT, DWURDZENIOWY PROCESOR 3,2 GHZ, 4 GB RAM, NVIDIA GEFORCE GTX 660/AMD RADEON RX 460, DIRECTX 11

SURVIVAL • AMAZONIA • REALIZM • FABUŁA

Wypił dużo brudnej wody: **Ninho**

Green Hell we wczesnym dostępie było dobrą grą, w której nieco brakowało zawartości. W kilka miesięcy później twórcy nie tylko zdołali wypakować dżunglę atrakcjami, ale też dorzucili świetny tryb fabularny. W tej Amazonii aż chce się umierać.

Dzieło Creepy Jar mogłoby robić za przykład wzorowego wczesnego dostępu. Twórcy weszli na Steama z dopracowaną grą, którą chcieli rozwijać, i bardzo szybko zebrali tego owoce. W niespełna miesiąc po premierze developerzy zaczęli na Green Hellu zarabiać. Bardzo skrupulatna mapa aktualizacji gotowa była jednak już wcześniej – tryb wyzwań, zwierzęta lądowe oraz wodne (nurkowanie!), aż w końcu tryb fabularny. To wszystko wchodziło do gry bez poślizgów, a w międzyczasie programiści pracowali nad optymalizacją. W wyniku tych działań otrzymaliśmy **jeden z najlepszych survivali ostatnich kilkunastu miesięcy**.

Witamy w dżungli

Zacznijmy od aktualizacji, przy okazji której Green Hell opuściło wczesny dostep, czyli trybu fabularnego. Jeśli do czegoś podchodzić sceptycznie w survivalu, to właśnie do opowiadanej przez niego historii. O ile bowiem tło fabularne może być ciekawe, to mało któremu studiu udaje się przedstawić w nim spójną, interesującą, mocną, jak na realia przystało, historię. Na szczęście w Green Hell ta sztuka się udała.

Jako antropolog Jack Higgins wyruszamy do dżungli wraz z żoną, Mią. Po kilkuna-

Plan czteroletni

Twórcy zapewniają, że Green Hell wciąż będzie wspierane po premierze – nie tylko poprzez patche naprawiające pojawiające się tu i ówdzie bugi, ale także nowe tryby zabawy. Głównym zadaniem na teraz jest co-op, jednak developerzy liczą, że cykl życia gry będzie trwał minimum cztery lata. Biorąc pod uwagę, że szykowane są wersje konsolowe (premiera w 2020), a grę już we wczesnym dostępie kupiło ponad 200 tysięcy graczy, jestem w stanie uwierzyć, że Green Hell będzie przynosiło zyski jeszcze w 2023 roku.

Amazońska dżungla wygląda pięknie. Aż zapomniałem, że chwilę później umarłem z głodu.

Nie ma lepszego uczucia niż to, gdy oglądasz zachód słońca po dniu ciężkiej pracy przy mieszaniu błota. W nocy zabiła mnie infekcja.

To ja z pierwszym upolowanym pekari. Zjadłem mięso na surowo, dostałem pasożytów. Umarłem dzień później.

stominutowym samouczku, który wprowadza nas w podstawy przetrwania, kobieta wyrusza na spotkanie plemienia Wahara, z którym chce nawiązać kontakt. Coś idzie bardzo źle, Mia prosi o pomoc przez krótkofalówkę, a my wyruszamy jej tropem. Nieostrożni spadamy jednak z klifu i zaczynamy walkę o przetrwanie.

Tryb fabularny trwa około 10-15 godzin, a jego długość zależna jest od naszych umiejętności przetrwania. To survival, w którym mamy określone zadania do wykonania. Te popychają fabułę do przodu, ale nie możemy bezmyślnie brnąć w dżunglę w nadziei na przeżycie. Nim wyruszymy na wyprawę, musimy się solidnie przygotować, w innym wypadku dżungla bardzo szybko pokaże nam, gdzie nasze miejsce. Z biegiem historii uczymy się kolejnych umiejętności, trafiamy na nowe tereny, a przy tym dowiadujemy się coraz więcej o losie małżonki – aż do bardzo mocnego i dojrzałego finału.

Tutaj wszystko próbuje cię zabić – spokojnie, pokochasz to.

Celowo zdradzam z fabuły bardzo mało, bo uważam, że warto poznać ją samodzielnie. **To jedna z najlepszych opowieści, jakie było mi dane przeżyć w survivalach**, bardzo dobra, nawet jeśli wyjść z nią poza ramy, raczej biednego w dobre historie, gatunku.

Witamy w piekle

Tryb fabularny na dobrą sprawę można uznać za wprowadzenie i przygotowanie do głównego dania, czyli zwykłego survivalu. Wyposażeni w wiedzę i zależności rządzące światem Green Hell możemy rozpocząć samotną wędrówkę po lasach Amazonii. Stan naszej postaci odzwierciedlony jest szeregiem statystyk, wśród których kluczowe są dwie – energia życiowa i poziom wypoczęcia. Jeśli do zera spadnie druga, mdlejemy i odsypiamy swoje. Opróżnienie pierwszego paska ma dużo dalej idące i ostateczne konsekwencje – umieramy i wczytujemy wcześniejszy zapis gry (tylko w wybranych ze zbudowanych przez nas schronień).

Co wpływa na nasze zdrowie? No cóż, wszystko. Zaczynając od makroelementów – nie wystarczy, że będziemy po prostu jeść, musimy dostarczać organizmowi białko, węglowodany i tłuszcze. Bez tego nasza energia stopniowo spada. Podobnie, choć zdecydowanie szybciej, działa odwodnienie – niech wam jednak nie przychodzi do głowy pić brudnej wody. Złapiecie wówczas pasożyty, które przyspieszają przemianę materii »

To ja z gepardem. Chwilę później umarłem.

Co może nas zabić?

- skorpion
- grzechotnik
- żaba drzewołaz
- gepard
- mrówki
- pszczoły
- gorączka
- przeziębienie
- wyziębienie
- głód
- zatrucie pokarmowe
- pragnienie
- brudna woda
- upadek z wysoka
- gangrena
- robaki
- pasożyty
- tubylcy
- choroba psychiczna
- pająk
- krokodyl
- płaszczka...
- ...i wiele, wiele innych

To ja przy wygrzebywaniu robaka spod skóry. I tak, dostałem gangreny. I umarłem.

i nakręcają spiralę śmierci. W momencie, w którym zaczynamy gorączkowo szukać pożywienia, łatwo o błąd. **A nie przesadzę, jeśli napiszę, że w Amazonii wszystko chce nas zabić.** Nierozważnie biegając po dżungli, możemy nastąpić na pająka, wpaść na skorpiona, grzechotnika, a nawet ul czy mrowisko. Wszystkie te spotkania kończą się nie najlepiej – z jadem tudzież bolesną wysypką przeżyć jeszcze trudniej.

Przyjemność śmierci

Poczucie ciągłego zagrożenia to jedno z najlepszych osiągnięć Creepy Jar. Nawet gdy mamy pełen ekwipunek, nigdy nie wiemy, co się stanie. Do naszego obozowiska może zawitać np. gepard lub wojownik z plemienia Wahara. Jeden fałszywy ruch może sprawić, że umrzemy tuż przed dotarciem do naszego schronienia. Świetnie sprawdza się także poznawanie świata gry metodą prób i błędów – nim odkryłem, że każdą znalezioną roślinę opisuję w notatniku, zdążyłem się nauczyć, które omijać, a które mogę zjeść bez strachu przed zatruciem pokarmowym (wymiotowanie nie jest przyjemne także w wirtualnej rozgrywce). Podobnie przyjemny jest crafting – zaczynamy od prostego szałasu, by w końcu dochrapać się chatki z bambusa i błotnych cegieł. Da się żyć w tej Amazonii.

Szczególnie że całość jest bardzo intuicyjna i logiczna. Weźmy choćby kokosy – czemu nie rozłupać skorupy, a łupin wykorzystać jako naczynia na deszczówkę? Takich sposobów jest masa i samodzielne dochodzenie do każdego z nich daje ogromną radość. Nigdy nie zapomnę pierwszej upolowanej świni pekari, którą trafiłem celnym rzutem dopiero co sprokurowanej włóczni. Podobnie jak dziesiątek odrywanych od ciała pijawek, wyciąganych spod skóry robaków czy używania czerwi, aby zjadały obumarłą tkankę z ran. Te wszystkie interakcje zachodziły przy okazji inspekcji ciała – w Green Hell bardzo ważne jest, by co jakiś czas przyglądać się swoim kończynom, w innym wypadku szybko umrzemy i nawet nie będziemy wiedzieć dlaczego.

Amazonia – place to live

W ramach podsumowania i największej nobilitacji Green Hell przyznam się, że choć od paru dni mam już kod na nowe Pro Evolution Soccer, to wciąż nie wszedłem na wirtualną murawę, bo nie mogę wyjść z dżungli. Szczególnie że ta jest zwyczajnie piękna – wschody i zachody słońca to poezja, a do tego gra wcale nie wymaga potężnego komputera, popracowano bowiem nad optymalizacją. Wciąż pod względem oprawy jest jednak nierówno, ale z przewagą „bardzo ładnie" niż „tak sobie" lub „brzydko".

Green Hell jestem w stanie polecić każdemu, nie tylko fanom survivali. **Będziecie ginąć i polubicie to.** Każda śmierć nauczy was czegoś nowego i pozwoli przeżyć dłużej następnym razem. A kiedy po 20, 30, a może nawet 40 godzinach wyłączycie grę, bo w końcu formuła rozgrywki się dla was wyczerpie, to zrobicie to z poczuciem, że jedynymi pijawkami, jakie wyssały z was cokolwiek, były te cyfrowe A już na pewno nie pomyślicie tak o developerach – Creepy Jar stworzyło bowiem nie tylko świetny survival, ale zwyczajnie bardzo dobrą grę. |CDA|

Świetny survival z mocną fabułą.

To ja przed swoją chatką. Umieram.

GREEN HELL

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 8

- + Amazonia zachwyca widokami
- + ogromna liczba zależności ekosystemowych
- + sporo zawartości
- + doskonały tryb fabularny
- + odkrywanie mechanik rozgrywki daje frajdę
- + spójne, logiczne i realistyczne środowisko
- − po 20-30 godzinach zostaje nam sandbox
- − trochę drobnych bugów
- − nierówna grafika

G3 3590 to świetnie wyceniony model nowej laptopowej serii Della. Notebook łączy jakość wykonania, z której słynie producent, wraz z wydajnymi podzespołami i rozwiązaniami specjalnie dla graczy.

Nowy wymiar GAMINGU

Z nowym laptopem Della możesz odpalać najnowsze gry i nie przejmować się przegrzewaniem urządzenia. Wszystko za sprawą przycisku G, dzięki któremu notebook przechodzi na wyższy bieg – zwiększa się wydajność układu chłodzenia, co pozwala na wygodną i stabilną grę. A trzeba przyznać, że producent zadbał, by było co chłodzić – w G3 3590 znajdziemy procesory Intela z najnowszej, 9. generacji, zarówno w wersji i5, jak i i7. Nie może więc dziwić zaawansowane, podwójne chłodzenie – po obu stronach obudowy znajdują się wiatraki odpowiadające za utrzymanie właściwych temperatur wewnątrz laptopa.

Za najwyższą wydajność w grach odpowiada obok procesora także karta graficzna. W G3 3590 znajdziemy jeden z czterech układów graficznych Nvidii – GeForce GTX 1050, GTX 1650, GTX 1660 Ti Max-Q lub RTX 2060. Oparte o nagradzaną architekturę Turing, pozwalają na granie nawet w rozdzielczości 4K oraz korzystanie z trybu HDR. Co nie mniej ważne GPU współpracują z najnowszą biblioteką DirectX 12, a dzięki Alienware Command Center możemy mieć pewność, że wyciśniemy z kart maksimum możliwości. Innowacyjne oprogramowanie Della zaprojektowane zostało specjalnie, by polepszyć wrażenia z gamingu. Dlatego też pozwala na drobiazgowe ustawienie wszystkich procesów w taki sposób, by nie zakłócały one zabawy, a jak największe zasoby laptopa wykorzystywała gra.

Bogate możliwości zamknięte zostały w smukłej obudowie, która przy 15-calowej matrycy (jest opcja ekranu o częstotliwości odświeżania 144 Hz) ma zaledwie 21,6 milimetra grubości i waży 2,34 kilograma. Dell G3 3590 dostępny jest w dwóch wariantach kolorystycznych – czarnym (eclipse black) i białym (apline white) z charakterystycznymi dla serii niebieskimi akcentami, a jego cena zaczyna się już od 3599 złotych. Całość tworzy spójny, gamingowy design, który zachowuje jednocześnie elegancję, mobilność i uniwersalność kojarzoną z laptopami Della.

Niezawodność i gwarancja

Tym, co wyróżnia laptopy Della na tle konkurencji i co potwierdzić może chyba każdy użytkownik notebooków tej firmy, jest ich jakość wykonania. Przed wejściem na rynek przechodzą one wymagające testy, by do użytkowników trafiły urządzenia niezawodne. Seria G3 pod tym względem w żaden sposób nie odstaje od biznesowych propozycji Della – ma za sobą identyczne procedury sprawdzające wytrzymałość – zarówno obudowy, jak i podzespołów czy zawiasów.

Jeśli natomiast coś pójdzie nie tak i laptop będzie wymagał ingerencji serwisu, to cała rodzina Dell Gaming otrzymała wsparcie do tej pory zarezerwowane tylko dla klasy biznesowej. Domowa Naprawa Dell oznacza, że po zgłoszeniu problemu, w następny dzień roboczy serwis rozpocznie pracę nad usterką, by po zlokalizowaniu potrzebnej do naprawy części, wysłać serwisanta do nas do domu! Taka ochrona będzie dostępna za darmo u partnerów Della i potrwa przez pierwszy rok użytkowania laptopa. Kolejne 12 miesięcy to wciąż możliwość korzystania z serwisu firmy i brak konieczności ruszania się z domu – opcja Collect And Return to kurier odbierający i odwożący nasz sprzęt po naprawie.

Advertorial

?

- PRODUCENT: PROJECTORGAMES
- CENA: 53,99ZŁ
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK

- PC: WIN 7/8/10, CPU DWURDZENIOWY 1,6 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE SERIA 5XX/RADEON SERIA 5XXX

#KOSMICI • SAMA PRAWDA • CLASSIFIED

KASZANKA ZONE • KASZANKA ZONE •

STORM AREA 51

SEPTEMBER 20TH 2019

Ach, gdyby dać tylko twórcom do dyspozycji większy budżet...

Chciałby uwierzyć: **Witold**

Piszę te słowa jeszcze przed zapowiadanym na 20 września szturmem na Strefę 51, lecz jestem przekonany, że czytając je, zdążyliście już poznać straszną, skrywaną przed nami przez lata prawdę(*). Jednak po tym, co przeżyłem przy grze Storm Area 51, nic mnie już nie wprawi w osłupienie.

Gdybym miał wskazać rzecz, która najbardziej zachwyciła mnie w produkcji ProjectorGames, miałbym nie lada zagwozdkę. Czy byłby to moment, w którym próbując dostać się do bazy wojskowej wraz z tłumem innych śmiałków, odkryłem, że w grze na stałe odwrócona jest oś Y w myszce, co przybliża sterowanie naszą postacią do prowadzenia odrzutowca? Czy może jednak chwila, kiedy chcąc uniknąć kontaktu z żołnierzem patrolującym Strefę 51, nieopatrznie użyłem przycisku sprintu i ujrzałem, iż zamiast niego postać wykonuje pokracznie animowany Naruto run (który – zakładam, że jak w rzeczywistości – nie pozwolił mi unikać kul)?

I want to believe

Sprawa zdecydowanie nie jest łatwa, gdyż moje rosnące podczas rozgrywki zdumienie nie porównać można tylko z tym, którego doświadczyli niedawno bojownicy o prawdę podczas próby wdarcia się do wspomnianej bazy. Jednym z bardziej wstrząsających przykładów była sytuacja, w której model mojej postaci odkleił się... od niej samej. Zachował jednak przy tym pełne zdolności bojowe, dlatego mogłem spokojnie powalać ignorujących ciało dzielnego śmiałka przeciwników, jednocześnie pozostając jako czysty i niewidzialny duch unoszący się w powietrzu bezpiecznie za skrzynią czy inną ścianą. Z drugiej strony, gdy któryś z żołnierzy przypadkiem się na mnie natknął, walka była niemożliwa – mój bohater cudownie teleportował się wokół całego ekranu, jednak za żadne skarby nie chciał wrócić na jego środek.

Przyznam też, że ze sporym zaskoczeniem przywitałem fakt, iż w trzeciej misji udało mi się w końcu wypełnić postawione przede mną cele (dotarłem do niej, gdyż wszystkie poziomy – w zawrotnej liczbie pięciu – dostępne są od początku). Moje zdumienie zdawała się podzielać sama gra, ponieważ radośnie zignorowała to wydarzenie i pozwoliła mi dalej biegać po pustej planszy. Wspominałem, że w Storm Area 51 nie ma opcji wyjścia podczas rozgrywki do menu? Nie? To wspominam.

...byłyby to pewnie głupio zmarnowane pieniądze.

W niemałą konsternację wpędził mnie też moment, kiedy ratowałem więzione w Strefie 51 ufoki (przemiłe stworzenia witające mnie słowami „Aliens' daddy!"), prowadząc je do czekającego na środku bazy statku. Wtedy to nierozważnie ogłuszyłem kopnięciem (notabene jedynym atakiem, chyba że za taki uznamy rzucanie znajdowanymi po kątach granatami dymnymi) patrolującego rampę wojaka. Ponieważ **twórcy nie przewidzieli potrzeby skakania** (ani też spadania, a że mapy pełne są platform wznoszących się parę centymetrów nad resztą podłoża...) i jako że ciała wrogów pozostają w grze jako obiekty fizyczne, zablokowałem sobie tym sposobem jedyną drogę do latającego spodka.

The truth is out there

Co odnotowałem z delikatnym szokiem, w czwartej misji twórcy zupełnie zmienili zasady gry i kazali mi... śmigać wspomnianym statkiem oraz niszczyć rzeczoną bazę. Tzn. tak sądzę, bo oprócz kolejnych punktów za każdy wysadzony obiekt, nie dostałem żadnych wskazówek, co innego miałbym robić. Dotychczasowe doświadczenia doceniłem dopiero dalej, w piątej misji. Wtedy to [SPOILER!] miał miejsce poważny zwrot akcji, a kosmici okazali się tymi złymi (chyba). Na ich planecie miałem w dokładnie ten sam sposób robić dokładnie to samo co wcześniej, tyle że tym razem uwalniając moich ludzkich kompanów. Kraina ta okazałą się **zaskakująco rozbudowana i spora, pełna smaczków, a przy tym tak nudna, że aż zatęskniłem za poprzednimi levelami**.

Ostatecznie największe niedowierzanie budzi jednak we mnie coś innego – za Storm Area 51 twórcy życzą sobie ponad 50 zł, a przy tym... wciąż rozwijają swoją grę. Co najbardziej dziwi: chyba naprawdę chcą to robić. |CDA|

OCENA

2

GRYWALNOŚĆ	2
WIDEO	3
AUDIO	2

- \+ działa zaskakująco płynnie
- \+ liczba wyświetlanych naraz postaci zadziwia
- − nudna
- − bezcelowa
- − męcząca
- − sprawiająca fizyczny ból
- − irytująca
- − niedopracowana

(*) Czyli że cywilne szturmy na bazy wojskowe rzadko kiedy kończą się sukcesem.

Jubileuszowy prezent

eTutor angielski i Travel English

2 miesiące kursu

etutor

- poziomy A1-C2
- ponad 800 lekcji
- 24 extra lekcje dla fanów podróży
- gotowe rozmówki i dialogi
- inteligentne powtórki
- gry edukacyjne

Jak skorzystać z kodu?

wejdź na stronę **kody.cdaction.pl** → pobierz kod używając zdrapki ze strony **130**

wpisz kod na stronie **www.etutor.pl/karta** → załóż konto → rozpocznij naukę

Windows 7 | 8.1 | 10
Google Chrome, Mozilla, Microsoft Edge, Opera

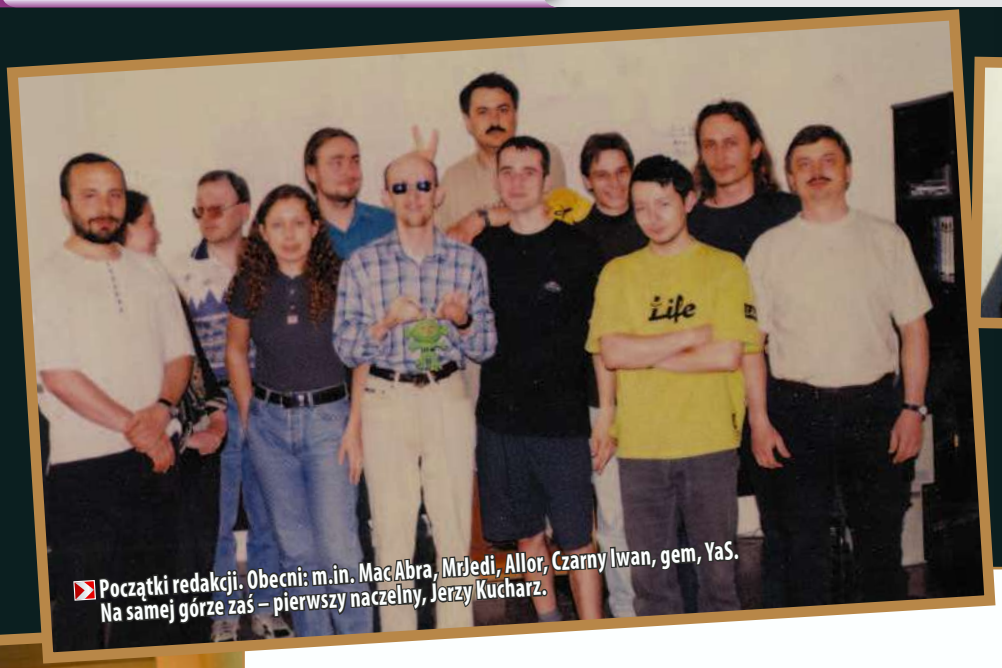
macOS
Safari

android 5.0
lub nowszy

iOS 9.0
lub nowszy

Pomoc techniczna: poniedziałek-piątek w godzinach 9-17; tel. 795 959 590.

WAŻNE: Kod jest jednorazowy i dostępny wyłącznie dla nowych użytkowników platformy eTutor. Aktywacja kodu jest możliwa do 23.11.2019 r. Po tym terminie kod traci ważność.


Początki redakcji. Obecni: m.in. Mac Abra, MrJedi, Allor, Czarny Iwan, gem, YaS. Na samej górze zaś – pierwszy naczelny, Jerzy Kucharz.

Mariusz Turowski, jeden z pierwszych naczelnych CDA.

Legenda, a człowiek. Jerzy „Mac Abra" Poprawa. Bez niego historia CD-Action byłaby znacznie krótsza.

Paweł „MrJedi" Musiałowski. Tutaj: bez gumowego kurczaka.

300 NUMERÓW CD-ACTION

Który numer CD-Action najbardziej utkwił ci w pamięci? To pytanie zadaliśmy ludziom, którzy przez lata współtworzyli nasz magazyn. Odpowiedzieli, że...

9kier ewidentnie przerażona zombie Allorem (CD-Action Expo).

300 SMUGGLER

Z dużym sentymentem wspominam numer 07/98. Z dwóch powodów – po pierwsze grafika okładkowa to moja propozycja. Po drugie – tu po raz pierwszy wrzuciliśmy na CD taką porządną, całokompaktową wersję gry (te wcześniejsze to takie ówczesne „indyki" były). Pro Pinball Timeshock. To było coś! Dla wielu czytelników pierwszy oryginalny pełniak w ich kolekcji. Pamiętam też z tego numeru recenzje Spec Ops: Rangers Lead the Way i Nightmare Creatures, w które to gry zagrywałem się potem namiętnie. Generalnie z perspektywy lat to 1998-2002 to był mój najcudowniejszy czas w CDA.

yasiu, Czarny Iwan, gem. Piękni i młodzi!

300 MAC ABRA

A ja pójdę pod prąd i dorzucę ten numer CDA, który wspominam źle. 11/2000. Bo sprzedał się TYLKO w 116 000 egz. No serio, bo wcześniejsze miały po 135-140, a tu nagle tak ostry zjazd, i do dzisiaj nie wiem dlaczego. Pamiętam, żeśmy ze Zbyszkiem ze dwa dni z nosami na kwintę chodzili (acz następny numer zdecydowanie poprawił nam humor). Miał człek kiedyś problemy. :) Niemile wspominam też okładkę z 08/1999 – bo raz, że z filmu (Bravehart), a nie z egranizacji tegoż, bo na czas nie dostaliśmy artworka, a dwa, że fotka miała chyba rozmiar pocztówki domyślnie, więc po powiększeniu do formatu okładki jakość była... dobra, nie chcę do tego wracać.

300 SPIKAIN

Napisałbym o tym CD-Action, które dwadzieścia lat temu koledzy przynieśli na szkolne boisko, żeby pokazać wszystkim, jakie to wspaniałości można dostać w kiosku... ale nie pamiętam, który to konkretnie był numer. Dlatego wspomnę urodzinowe wydanie z 2018 roku (04/2018), to ze złotą okładką – pierwszą po zmianie koncepcji (mniej krzyczących napisów, więcej estetyki!). Po niej było wiele pięknych, ale, sami rozumiecie, tej pierwszej nigdy się nie zapomina.

300 WITOLD

Przez ponad 22 lata czytania (no co, nie w każdym kiosku CDA było od pierwszego numeru) pamiętnych numerów uzbierało się sporo i jeszcze trochę. Gdybym miał jednak wybrać jeden, to wskazałbym na 04/2005 – koniecznie w wersji CD (bo może nie pamiętacie, ale przez jakiś czas pismo ukazywało się w dwóch edycjach, które różniły się od siebie okładką). W nim to obok recenzji Kotora 2 czy Playboya: The Mansion – zresztą złożonej w wyjątkowo oryginalny sposób – można było znaleźć zachwyty gema nad World of Warcraft. I były one na tyle sugestywne, że ja, team StarCraft, dzieciak bez internetu i tym bardziej środków na opłacanie abonamentu, zapałałem do WoWa szczerą miłością. Rozpocząłem więc aktywną kampanię w domu (z tabelkami w Excelu i w ogóle), w której przekonywałem, że najwyższa pora podpiąć się do sieci (co nastąpiło rok później, dzięki czemu mogłem zacząć grać... w Tibię. Na szczęście szybko mi przeszło). Do dziś co jakiś czas wracam do 111, głównie po to, żeby raz jeszcze przeczytać o przygodach Yordiego z Ironforge. Zdecydowanie moja ulubiona recenzja w historii magazynu i najczęściej czytany przeze mnie numer.

300 ALLOR

Pierwszy, który kupiłem, czyli 04/1996 – bo miał płytę CD, a właśnie trzymałem w ręku swój pierwszy napęd CD (była niedziela, więc byłem na giełdzie komputerowej w stołówce Politechniki Wrocławskiej). Potem pierwszy, w którym pojawiła się moja recenzja (Incubation, 09/1997) – także dlatego, że siadłem biurko obok dobrego znajomego z sesji RPG, czyli gema. Ta, świat jest mały. Potem był jeszcze numer z recenzją Mass Effect 2 – strasznie się na tę grę napaliłem, a gdy dowiedziałem się, że dostanę wersję recenzencką przed premierą, postanowiłem jeszcze raz przejść jedynkę, by mieć idealnego (z mojego punktu widzenia) save'a. No i udało się, skończyłem (kolejny raz) jedynkę, godzinę po tym, jak do redakcji dotarła dwójka. Kolejny numer to ten z błędnymi kodami. Bo po parudziesięciu rozpatrzonych reklamacjach stwierdziłem, że muszę sobie ułatwić robotę, bo inaczej zwariuję. Pierwszy skrypt był tak wolny, że aż dostałem opeera od naczelnego za wybuch śmiechu (bo sytuacja poważna, a ja tracę czas!). Ale w ciągu paru godzin z czegoś, co było dziesięciokrotnie wolniejsze, niż sprawny redaktor, doszedłem do narzędzia, które mniej więcej dziesięciokrotnie przyspieszało pracę. I było potem używane przez niemal wszystkich, którzy pomagali w kryzysie. Miło wspominam też numer ze Skyrimem, którego dostałem w piątek, a w poniedziałek cały numer musiał zostać wysłany do druku (zdążyłem, oceny się nie wstydzę, a przy okazji udało mi się napisać recenzję, ani razu nie wspominając o smoczych krzykach). No i tegoroczny z E3. Bo poza kilkoma świetnymi tytułami, które widzieliśmy i opisaliśmy, mieszkaliśmy z redaktorem Papkinem w tym samym hotelu, w którym byłem zakwaterowany podczas swojego pierwszego „gamingowego" pobytu w USA. Taka fajna klamra spinająca przeszłość z teraźniejszością. :)

YaS i jego profesjonalna osłona na monitor.

Podobno gem oprócz czapki wygrał wtedy coś jeszcze. Tylko co?

300 CURSIAN

Ten z Unrealem, czyli 04/01. Do dziś dokładnie pamiętam, jak kupowaliśmy go z ojcem w kiosku. Problem polega na tym, że za diabła nie wiem, dlaczego tak bardzo utkwił mi w pamięci. Nie był to mój pierwszy numer, bo miałem choćby ten z Falloutem (09/99). Teksty kompletnie wyleciały mi z głowy, a i pełniak, choć bez wątpienia dobry, nie wstrząsnął moim światopoglądem, bo shootery zawsze stanowiły dla mnie co najwyżej przerywnik. Zdawać by się mogło, że nie ma powodu do miłych wspomnień. A jednak zostały. Sam tego nie rozumiem.

300 ENKI

Po raz pierwszy CD-Action znalazło się w moich rękach 299 numerów temu, gdy napędzany ówczesnym czytelniczym pędem zakupiłem z ciekawości numer 02/96. Prawdopodobnie sprzedał mi go Duke Nukem na okładce, a wyobraźnię później rozbudziły teksty o Fifie Soccer 96, Witchhaven, Silent Hunterze, Silent Thunderze (!) i... Polanach (a na pewno przeczytałem o kontynuacji mojego ukochanego podówczas Quarantine, w którą nigdy ostatecznie nie zagrałem). Z przebogatej zawartości płyty pamiętam w zasadzie jedynie demo Big Red Racing. Nie wiem dlaczego.

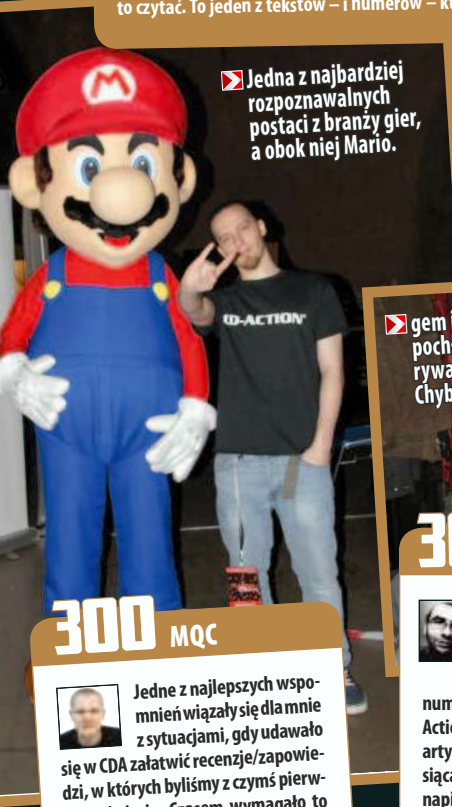
300 YASIU

Prawie dwadzieścia lat temu w Internecie nie było tyle treści co dziś. Dlatego wspaniały pomysł opisania historii serii Ultima okazał się nie lada wyzwaniem, ale z perspektywy czasu wspominam go bardzo dobrze. Przez kilka tygodni pracowicie zbierałem okruchy informacji, przy okazji grając w Ultimę IX. Dzięki temu nie tylko udało mi się napisać recenzję, ale też opisać pokrótce wszystkie gry z serii wydane wcześniej. Szkoda tylko, że DTP nic o tym wcześniej nie wiedziało, a informowanie ich, że nagle mają zmieścić trzy razy więcej tekstu w tę samą liczbę stron, prawie wywołało koniec świata. Na szczęście ogarnęli i nawet bez lupy dało się to czytać. To jeden z tekstów – i numerów – które bardzo miło wspominam.

300 ELD

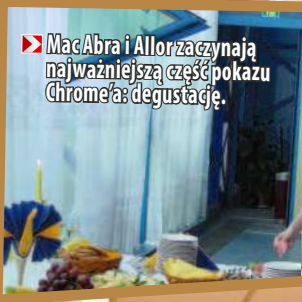
Największą miętę czuję do numeru z BloodRayne. Pomijając oczywisty fakt, że ta recenzja ładnie wyglądała (wiadomo, laska w lateksie zawsze dobrze wychodzi na screenach), to jestem do dziś dumny z fabularyzowanego tekstu, daleko odbiegającego od sztampowych recenzji. Nie było to moje pierwsze podejście, bo wcześniej próbowałem podobnego zabiegu z Rune, ale za to (chyba) w pełni udane. Mogę nawet śmiało stwierdzić, że tamten tekst o Rayne doprowadził mnie do napisania dwóch książek, z których druga jest o... Wampirach!

– Chen Pi, mogę ci zrobić zdjęcie, jak jesz?
– Możesz mi zrobić zdjęcie, jak niedźwiedź.



Jedna z najbardziej rozpoznawalnych postaci z branży gier, a obok niej Mario.

Eugeniusz Siekiera oraz wczesna wersja CormaCa.



Mac Abra i Allor zaczynają najważniejszą część pokazu Chrome'a: degustację.

gem i Hut pochłonięci rywalizacją. Chyba w Fifę.

Niby nie tak dawno, ale od tej pory dwa razy zmienialiśmy siedzibę...

300 MQC

Jedne z najlepszych wspomnień wiązały się dla mnie z sytuacjami, gdy udawało się w CDA załatwić recenzje/zapowiedzi, w których byliśmy z czymś pierwsi na świecie. Czasem wymagało to naginania embarga do granic możliwości, jednak nic nie przebije moich wspomnień z recenzowania pierwszego S.T.A.L.K.E.R.-a (03/07). Naprawdę musiałem udawać się do pewnego tajnego miejsca pod osłoną nocy, po tym, gdy inni pracownicy szli do domów, żeby nikt mnie tam nie zobaczył. Klimat tylko na tym zyskał, a dzięki całej akcji mieliśmy pierwszą na świecie recenzję tej gry. Miło było się tajemniczo uśmiechać do zachodnich dziennikarzy, którzy pytali: „jak to zrobiliście?!".

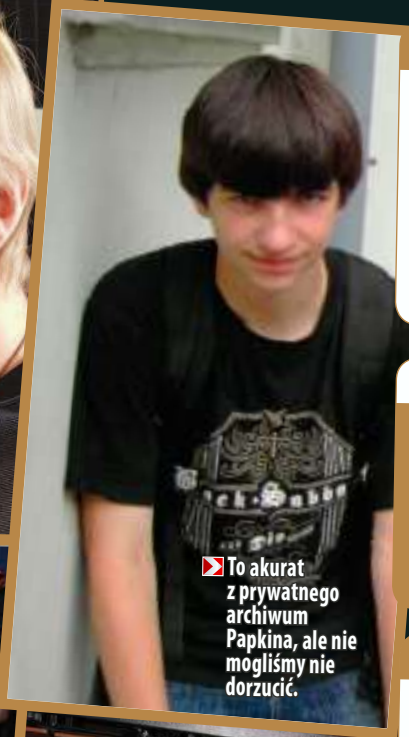
300 PHNOM

CD-Action odmienił moje życie – i w tym patetycznym stwierdzeniu nie ma ani krzty przesady. Był to chyba numer 12/2000: na płycie znalazłem Action Maga, a w nim sporo ciekawych artykułów Czytelników. Po paru miesiącach sam odważyłem się do niego napisać. Zdziwiłem się, jak bardzo mi się to podoba. Jeszcze bardziej zdziwiło mnie, że innym podoba się to, co piszę. Wtedy przekonałem się, że tym właśnie chcę się zajmować. Dalej poszło już z górki: przyszedłem do CDA na praktyki, robiłem korektę w zaprzyjaźnionym Clicku, a potem przez parę lat miałem zaszczyt należeć do tej bandy wariatów, która co cztery tygodnie dostarcza Wam najlepszej możliwej rozrywki. Dziś jestem stary, piękny i bogaty i nadal pracuję w prasie – a to wszystko dzięki „gazetce o gierkach".

300 BASTIAN

Grudzień 2005. 0. CD-Action potaniało, 14,90 zł. A zawsze, paskudztwo, drogie było. A jakiego pełniaka dali – Richard Burns Rally! Ile? Ponad 100 stron? Pani Krysiu z kiosku, to ja to Sidiekszyn poproszę. No i wsiąknąłem. Po przestudiowaniu całego numeru, kupieniu kilku następnych postanowiłem, że sobie zostanę detepowcem CD-Action, bo w sumie to lubię rysować. No i masz ci los. Po 13 latach jestem tu, klecę wraz z Mimblą kolejne numery i mam zaszczyt uczestniczyć w tworzeniu trzysetnego. Nigdy nie odrzucajcie dziecięcych marzeń!

Mimbla i Dominika (ówczesna sekretarka redakcji) w swoim preferowanym środku lokomocji: limuzynie.



To akurat z prywatnego archiwum Papkina, ale nie mogliśmy nie dorzucić.

spikain (jeszcze przed fryzjerem) pisze newsy, a Cross... trudno stwierdzić, ale poza nienaganna.

300 PEPIN KROOTKI

Po latach w pamięci wyryty mam wciąż numer 05/05. Napisałem do niego długą recenzję SWAT 4. Grę dostałem na parę dni przed deadline'em, przeszedłem uczciwie całą bez kodów ani cheatów, pracowałem, łącząc granie i pisanie z nauką, jak w amoku, pozostawiając sobie niewiele snu. W dodatku była to jedna z pozycji „okładkowych", wyczekiwanych, a więc odpowiedzialność za ocenę była wielka. Sama gra była wspaniała. Pisałem jak upojony, a tekst był bardzo emocjonalny, świeży, szczery. Wysłałem reckę do redakcji rano i padłem na twarz, położyłem się do łóżka i spałem do południa. Kiedy po paru dniach dostałem numer do ręki, nadal czułem dreszcze podniecenia połączone z satysfakcją, jaką daje podołanie najbardziej wymagającemu zadaniu. Takie recenzenckie „days of glory".

300 DAVY STRANGE

Kiedy miałem dwanaście lat, w pewne wakacje wpadłem na pomysł, żeby wstać bladym świtem i wyjść z domu, żeby poczuć się jak dorosły idący do pracy. Nie pytajcie. Długi, rzeski spacer po osiedlu zaprowadził mnie do kiosku, gdzie zobaczyłem mierzącego do mnie z pistoletu Edwarda Carnby'ego na okładce 154. numeru CD-Action, a jako zapalony komputerowiec już od najmłodszych lat nie mogłem sobie odmówić zakupu. Pamiętam ten dzień, jakby to było wczoraj – łącznie z tym, że cały numer przestudiowałem od deski do deski praktycznie bez robienia sobie przerw.

300 SIEKIERA

Pamiętny numer? Żeby to jeden. Jednym z nich z pewnością był ten z recką Unreala (08/98). Dycha od gema działała na wyobraźnię, podobnie jak tysiące poprzedzających ją znaków pochwalnych oraz screeny. Młody ja, który nadal katował Quake'a (bo sprzęt nie pozwalał na więcej), pomyślał sobie wtedy, że właśnie nadeszła nowa era. Pod względem pełniaków przełomem był dla mnie 11/98 i Alone in the Dark 3 na osobnej płycie z pięknym nadrukiem. To robiło naprawdę duże wrażenie. A tak czysto prywatnie najważniejszym numerem był z pewnością wrześniowy z 2006 roku, do którego dołączone było Kompendium Grozy. Ta niepozorna książeczka wykroiła mi z życia sporo czasu (siedziałem nad nią po godzinach przez kilka miesięcy), ale dała też olbrzymią satysfakcję, gdy projekt został ukończony, a „góra" przyklepała temat i zgodziła się na druk.

300 PAPKIN

Nie mogę się zgodzić z powrotami do czasów słusznie minionych, gdy właśnie bardzo niedawne wydanie (07/2019) uważam za wizytówkę tego, jak powinna wyglądać publicystyka w CDA. Kilkumiesięczne spotkania, rozmowy telefoniczne i ponad setka maili pozwalają nam kompleksowo pochylić się nad potrzebami graczy z niepełnosprawnościami („Nie trzeba wiele"). Zapowiedź Borderlandsów 3 uzupełniamy burzliwą biografią Randy'ego Pitchforda („Ach, ten Randy!"). Kolejna odsłona medialnej epopei Riot Games vs kobiety skutkuje obszerną publikacją, w której o dyskryminacji rozmawiamy z ekspertką Centrum Praw Kobiet („Riotka"). Recenzja Total War Three Kingdoms to dla nas zapalnik, by rozmówić się z Creative Assembly na temat historii studia („Niepozorny hegemon"). Kickstarterowy sukces Chernobylite staje się pretekstem, by wyprawić się do The Farm 51 i podpytać przedstawicieli studia o fotogrametrię oraz wyprawy do zony („Chernogrametria"). A poza tym: pytamy kickstarterowych czempionów o to, jak zmieniło się finansowanie społecznościowe i co zrobić, by zbiórka zakończyła się sukcesem („Jak odpalić?"), z okazji premiery kolejnego Bubsy'ego bierzemy na spytki kilka zespołów, które brały markę na ruszt („Porażka ma wielu ojców"), a w ramach kącika retro: uderzamy do autorów Mortyra, by powspominać polskiego klasyka („Return to Castle Sebastein"). Na deser: dwa nieszablonowe (w treści i w formie) felietony, które wywołały całkiem spory ferment („Przedsądowe wezwanie do zapłaty", „[HIT] W nowym CD-Action pojawią się teksty!"). To teksty aktualne, zaangażowane, komplementarne względem pozostałych działów, pisane z dziennikarskim zacięciem i swadą... Jako redaktor prowadzący publicystykę w tym numerze muszę nieskromnie przyznać: jestem z niego dumny.

300 CORMAC

Trudno wybrać jedno wydanie, jeśli przyłożyło się rękę do niemal 230 (aż trudno mi w to uwierzyć...). Z całą pewnością warto przypomnieć nieszczęsny numer 09/2014, w którym tłocznia zrobiła nam przykrego psikusa i nadrukowała na płytach błędne kody (z poprzedniego numeru). Pech tym większy, że główna pełna wersja była bardzo atrakcyjna (Far Cry 3: Blood Dragon), więc czytelnicy musieli być strasznie rozczarowani. My natomiast byliśmy załamani, ale ostatecznie wyszliśmy z tego koszmaru obronną ręką, a wizerunkowo nawet na plus, bo ludzie docenili ogromny wysiłek redakcji przy ręcznym wysyłaniu maili z właściwymi kodami (także poza godzinami pracy) wszystkim nabywcom tego Actiona, którzy się po nie zgłosili. Prywatnie utkwiło mi też w pamięci m.in. wydanie 02/2005, do którego napisałem recenzję Nocy Kruka (dodatku do Gothica II). Miałem na nią bardzo mało czasu – jeśli mnie pamięć nie myli, to dwa dni na przejście obszernej kampanii (coś koło 16 godzin, zdaje się) i napisanie tekstu. Ratowałem się, pisząc go na bieżąco, podczas grania, w stylu relacji/dziennika. Chyba wtedy uświadomiłem sobie z całą mocą, że praca recenzenta to nie zawsze taka bajka, jak się wielu ludziom wydaje.

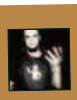
300 MAREK LENC

Mam sporo takich numerów i przeróżne wspomnienia z nimi związane. Do każdego numeru podchodzę z pozycji „szarego czytelnika" – kupuję je w kiosku, nie czekając miesięcy na egzemplarze autorskie. Bardzo lubię wydania, w których współpracowałem z Otisem, szczerą miłością darzę to z „Tipsomaniakiem" z przygodami Skali i Moldera czy też z Klarą na okładce... Gdybym miał jednak wskazać jakiś szczególny, powołałbym się na wydanie 05/08 (chyba), w którym ktoś w AR zapytał, dlaczego postacie na rysunkach mają ręce założone z tyłu. Wtedy wymyśliłem jakąś zabawną (chyba) pointę, ale do dzisiaj sam się zastanawiam nad odpowiedzią.

300 MONK

O trzecioosobowej siekaninie, której na imię Warhammer 40 000: Space Marine, mało kto już pamięta. Sam wiem o niej tylko dzięki numerowi 5/2011, którego okładka zwiastowała spisane przeze mnie wrażenia z pokazu, na który trafiłem jako jedyny dziennikarz z Polski. Był to nie tylko mój debiut na zagranicznej prezentacji, ale i pierwszy w życiu lot samolotem – i to od razu do Kanady. Kiedy o drugiej w nocy wysiadłem na opustoszałym lotnisku w Vancouver, zgarnął mnie strażnik, któremu nie spodobały się naszywki zespołów metalowych na moim plecaku. Przez pół godziny zaklinałem się, że na laptopie nie mam dziecięcej pornografii ani „hate propagandy" – a sprawy tylko pogarszały się, gdy kazano mi wyjaśniać cel przyjazdu i to, czym jest ten cały „Warhammer". W końcu mundurowy dał mi spokój, ale to nie był koniec. Po prezentacji gry dziennikarze i ludzie z Relica udali się na kolację do japońskiej knajpy. Gdy po posiłku zszedłem do szatni, zorientowałem się, że na oparciu krzesła zostawiłem kupioną przed wyjazdem lustrzankę. Po powrocie na górę okazało się, że salę zajmują właśnie rosyjscy imigranci, którzy „niczego nie widzieli". Ochrona rozkładała ręce, a ja byłem w takim szoku, że policję powiadomiłem dopiero następnego dnia. Bilecik z numerem zgłoszenia mam do dziś.

300 KRIGORE



Było ich kilka. Najmilej wspominam jednak kwietniowy z 1998 roku. To był numer, w którym redakcja świętowała dwa lata istnienia pisma, a ja wówczas odkryłem jego istnienie. Magazyn trafił do mnie w zasadzie przez przypadek. Rodzice kupili mi komputer, CD-Action zaś – wówczas numer sprzed kilku miesięcy – trafił do mnie jako gratis. Innymi słowy, w sklepie dorzucili mi archiwalny już numer do sprzętu, żebym mógł sobie pograć i poczytać. I tak to się zaczęło... :)

eld i gem w szponach hazardu.

Ponętny enki podczas CD-Action Expo.

Każdy deadline wiąże się z natłokiem pracy. I z czwartkową pizzą.

Kolejny dzień, kolejna wycieczka czytelników, kolejna pizza.

Znajomy widok: EGM opowiada.

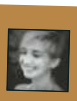
300 RAHID

Nawet jeśli weźmiemy pod uwagę godziny researchu poświęconego przy okazji pisania artykułów, najwięcej czasu i tak zapewne spędziłem nad numerem z 08/2005. Przyczyna jest prosta – pojawił się w nim poradnik do GTA: San Andreas. Jako dziesięcioletni dzieciak nie za bardzo potrafiłem przetrawić angielskie dialogi pojawiające się w grze ani nawet zrozumieć celu misji, jakie CJ miał wykonać – ale nie można mi było odmówić zaangażowania. Dlatego też kluczowy w przejściu gry okazał się właśnie poradnik, dzięki któremu zaliczyłem całą fabułę od pierwszej wizyty na Grove Street aż po ostatnie starcie z Big Smokiem. Dlaczego tak właściwie CJ chciał go zabić, nie dowiedziałem się jeszcze przez parę dobrych lat. Chciałbym jeszcze dziś mieć tę nieugiętą siłę woli dziesięciolatka zafascynowanego grą, która kazała mi wtedy pozaliczać te wszystkie misje (łącznie z dodatkowymi wyzwaniami w karetce i wozie strażackim!).

300 NINHO

Pierwszego kupionego numeru nie pamiętam, pierwszego tekstu w jakiś szczególny sposób nie wspominam. Dlatego też wśród pamiętnych numerów wymienię ten z pierwszym Gothikiem w pełnej wersji – bo to do dzisiaj jedna z najważniejszych gier w moim życiu. Ponadto mój ulubiony tekst do publicystyki, czyli 07/2017 i „Obcego portret własny", w którym na czterech (fantastycznie złożonych!) stronach przybliżyłem portet H.R. Gigera. W końcu natomiast 05/2018 – Sea of Thieves i moja pierwsza okładkowa recenzja – oraz 07/2018 i recenzja Vampyra. Dlaczego ta ostatnia? Bo w tym samym okresie, gdy ogrywałem produkcję Dontnoda, poznałem moją lubą.

300 9KIER



Najważniejszym numerem – naturalnie oprócz tego, w którym zadebiutowałam – był dla mnie chyba 09/2013. Pierwsza duża, otwierająca cały dział recenzja mojego autorstwa i... sporo pomyj wylanych mi na głowę przez tych, którzy nie mogli zaakceptować, że kobieta pisze o drugowojennej strategii. Pamiętam ogrywanie gry nocami chwilę przed wyjazdem na kilkudniowy konwent larpowy i towarzyszące temu emocje. Z perspektywy przeszło sześciu lat wydaje mi się, że mogłam ocenić ją o pół punktu za wysoko (choć z drugiej strony szczegóły rozgrywki i scenariusza zatarły mi się w pamięci), ale w połączeniu z dodatkiem Ofensywa w Ardenach CoH 2 na pewno na tę dziewiątkę zasługuje.

Krigore (no, jeszcze Gregorius!) oraz Phnom.

300 GHOST

Przeorałem swoją coraz gorszą z wiekiem pamięć i stwierdziłem, że trudno mi powiedzieć, który z numerów pisma jest dla mnie pamiętny. Uwielbiam okładkę urodzinowego numeru 04/2010 ze srebrnym skorpionem z Just Cause 2. Pamiętam, jakie nadzieje wzbudził we mnie numer CD-Action, który ukazał się w Czechach. Pamiętam boje, jakie toczyliśmy o zdobycie niektórych pełniaków. Trudno mi jednak jednoznacznie stwierdzić, że któryś jest dla mnie pamiętny. Choć na łamach rzadko się pojawiam, to jednak w każdy włożyłem jakąś pracę i w jakiś sposób jest dla mnie ważny.

300 BERLIN

Kiedy dostałem CD-Action 7/98 – dostałem, bo kupienie czegoś tak drogiego wykraczało poza budżet dzieciaka w podstawówce – akurat byłem chyba gdzieś na wakacjach. Na dołączonej płycie było demo Final Fantasy VII. Nie miałem jak go odpalić, bo siedziałem nad morzem, ale jeżeli dobrze pamiętam, to nie zależało mi już wtedy na niczym, tylko na jak najszybszym powrocie do domu. Jeżeli źle pamiętam, to nie wiedziałem chyba nawet, co to w ogóle jest. Na pewno dobrze pamiętam, że na listę „bardzo chcę dostać" (czyli otrzymać od „wujka kolegi" płytę z piracką wersją) trafiły recenzowane w tamtym numerze Gex: Enter the Gecko, Feeble Files, Forsaken i Nightmare Creatures, bo grafiki promocyjne i teksty o nich powalały. W żadną z nich, do tej pory, nie zagrałem. Kiedy pojawiło się kolejne CD-Action, znowu gdzieś jechałem i znowu dostałem magazyn, żeby się nie nudzić. I tak, jak można zedrzeć kasetę, słuchając jej zbyt często (wiem, bo „Americanę" Offspringa miałem tak zjechaną, że niektóre utwory brzmiały... bardzo dziwnie), tak samo zdarłem numer 08/98, bo wydrukowano w nim recenzję Final Fantasy VII. W pewnym momencie znałem ją już na pamięć. Redakcja wystawiła wtedy swoją pierwszą „dychę" Unrealowi, którego mój pecet by nie udźwignął, ale i tak interesowało mnie tylko Final Fantasy. Siódma część serii, o której nigdy wcześniej nie słyszałem, i o którą potem błagałem rodziców, patrząc w supermarkecie Marino albo HIT, na to wielkie białe pudełko na półce. Niestety, było to tak cholernie drogie, że nie było opcji ich na to namówić, a dostęp do gier używanych w czasach przed Allegro wymagał skilli, których dzieciak w podstawówce z reguły nie miewał. Nie miałem wtedy też akceleratora 3D, czyli pierwotnej karty graficznej, więc nawet demo Final Fantasy VII, do którego prawie się modliłem, na moim komputerze nie poszło. Odpaliłem je dopiero u kolegi, chyba po wakacjach. Moje ośmioletnie oczy nie zrozumiały wtedy, co właściwie widzą na tym stroboskopowym, malutkim monitorze CRT, ale zakochały się od pierwszego wejrzenia. Po raz pierwszy zdałem sobie wtedy sprawę z tego, czym mogą być prawdziwe wirtualne światy, kiedy odetnie się je całkowicie od rzeczywistości.

300 MIMBLA

A miałam zostać tylko na chwilę... Kwiecień 1998 roku, wpadam do redakcji CD-Action – szukają na gwałt grafika. W powietrzu wisi intensywna mieszanka napięcia, radochy i rozczarowania jednocześnie – z drukarni przysłali urodzinowy numer, na okładce szachownica z czołgiem i dodatkowy złoty kolor, który jednakowoż nie wyszedł tak, jak miał wyjść... Z głośników leci Dead Can Dance, a przy kompie po prawej siedzi gościu, Jaśko, i namiętnie ciupie w Quake'a... Razem spędzimy przy pracy nad CD-Action jakieś 20 lat. Nie chce się wierzyć, a jednak. Jedyny najdłuższy taki projekt w życiu – magazyn o grach. Dziś 300. numer, znowu dajemy złoto. Mam nadzieję, że tym razem wyjdzie tak, jak chcemy! Pięknie, odświętnie. Miałam pisać o tej jednej wyjątkowej okładce, która zapadła mi w pamięć, i chociaż się staram, to nie potrafię, bo kiedy już ją mam, to kolejna wypływa z morza wspomnień i krzyczy – pick me, pick me! Pozostanę przy tej nie za pięknej pierwszej, od której zaczęła się moja przygoda z CDA, i tej najnowszej trzysetnej, która aktualnie rodzi się, w twórczych bólach, kiedy piszę te słowa, bo mam przeczucie, że będzie wyjątkowa...

REKLAMA

NINTENDO SWITCH

Nintendo

THE LEGEND OF ZELDA™
Link's Awakening

POMÓŻ ODWAŻNEMU LINKOWI UCIEC Z WYSPY KOHOLINT!

Zakoczony przez okrutny sztorm, Link utkwił na tajemniczej wyspie Koholint... Odkrywaj ciemne jaskinie, zaprzyjaźniaj się z dziwacznymi mieszkańcami wyspy, walcz ze straszliwymi wrogami i rozwiązuj piekielne zagadki, żeby wrócić do domu!

© 2019 Nintendo

7 www.pegi.info

20 WRZEŚNIA

www.nintendo.pl

CONQUEST ENTERTAINMENT

KONSOLA Z RODZINY NINTENDO SWITCH

Nintendo Switch

3 TRYBY
TV/STOŁOWY/PRZENOŚNY

Nintendo Switch Lite

Nowość

WYŁĄCZNIE TRYB PRZENOŚNY

REKLAMA

„Dodajemy mechaniki"

Piotr Babieno, prezes Bloober Team, o Blair Witch, o najgorszej grze na PS4, Krakowie, Rutgerze Hauerze, trudnym debiucie w Hollywood i jeszcze trudniejszym w Chinach. I o tym, jak spersonalizować strach.

Mateusz „Papkin" Witczak: Politechnika Krakowska, Warszawska Szkoła Filmowa, Polish Open University, agencja badań marketingowych, Gazeta Wyborcza... To dość dość pokrętna droga do gamedevu.

Piotr Babieno: Dziadkowie zawsze budowali: budowali swój dom, budowali dom dla dziecka jednego, dla drugiego... z domu wyniosłem, że budowlanka to jest coś wartościowego. Dlatego wylądowałem w technikum budowlanym, a choć wiedziałem, że budownictwo nie jest do końca dla mnie, naturalną ścieżką była Politechnika Krakowska, wydział inżynierii lądowej. Na pierwszym roku zostałem dziennikarzem Wyborczej, no i oczywiście większość czasu spędzałem w redakcji... Przyszła ciężka chwila, bo nie zaliczyłem 12 przedmiotów. Nie jestem z tego szczególnie dumny, ale wyszedłem sposobem, robiąc wywiad z dziekanem. Dostałem 12 warunków… był to jednak moment, gdy zdałem sobie sprawę, że budownictwo nie jest dla mnie, że wolę robić coś, co będzie mi sprawiało satysfakcję.

Na przykład pisanie scenariuszy filmowych.

Zacząłem od dziennikarki, bo uwielbiałem to robić, zacząłem też pisać swoje próby scenariuszowe… tyle że tworzenie filmów jest po prostu cholernie drogie. Poznałem wtedy Piotrka Bielatowicza, współzałożyciela Bloobera.

Bielatowicz studiował wtedy informatykę na Uniwersytecie Jagiellońskim. Jak się w ogóle poznaliście?

Piotrek zapowiedział w PSX Extreme, że chciałby pracować nad programem telewizyjnym, który miał być poświęcony grom wideo. Zebrało się przy nim całkiem duże grono, stwierdziliśmy, że nadajemy na podobnych falach, mimo że jest sporo młodszy ode mnie. W międzyczasie założyłem sklep Świata Nintendo i wtedy właśnie zorganizowaliśmy razem ogólnopolski zlot fanów Nintendo.

Pioniersko.

Bardzo pioniersko; impreza urosła do dużej rangi, bo nie było wtedy

takich eventów w Polsce. Oczywiście traciliśmy na tych eventach; co zarobiłem w sklepie, to wydawałem na organizację. Na drugi zlot ściągnęliśmy demo, jako pierwsi na świecie, takiej małej gry… nazywała się Resident Evil 4.

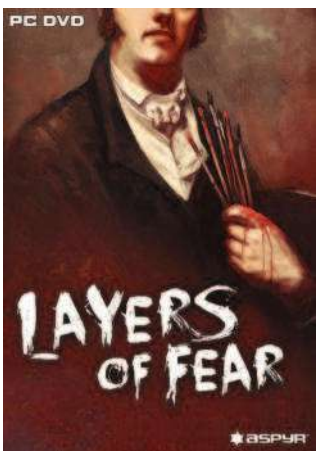
Razem z Bielatowiczem zakładasz Nibris, które wchodzi do branży przebojem. Zapowiedź Sadness, osadzonego przed pierwszą wojną czarno-białego horroru, ma być polskim exclusivem na Wii. No ale właśnie – „ma być"...
Złożyliśmy zespół ludzi, którzy pracowali w różnych firmach gamedevowych. Miałem duże oszczędności, bo jeszcze zanim zajęliśmy się grami – pracowałem w agencjach badań rynkowych, pracowałem w agencjach marketingowych, dzięki czemu łyknąłem zresztą dużo wiedzy, jak wyróżnić produkt, co to jest unikalna propozycja sprzedaży i tak dalej… ale w pewnym momencie pieniądze się skończyły. Myślałem, że mam dość środków na kilka projektów, po kilkunastu miesiącach okazało się, że nawet jednego nie jesteśmy w stanie skończyć. Scenariusz i design były zrobione świetnie, ale nie mieliśmy ani doświadczenia, ani ludzi. Wtedy przyszedł do nas fundusz inwestycyjny, potem pojawił się drugi, trzeci… chcieli coś z nami zrobić, ale nie mogliśmy kontynuować pod szyldem, który mieliśmy, trzeba było założyć coś nowego. Tak się złożyło, że w trakcie realizacji Sadness zaczęliśmy robić mniejszą grę. Taką grą był Double Bloob na DS-a, nazwaliśmy więc spółkę Bloober Team. Miało być na moment.

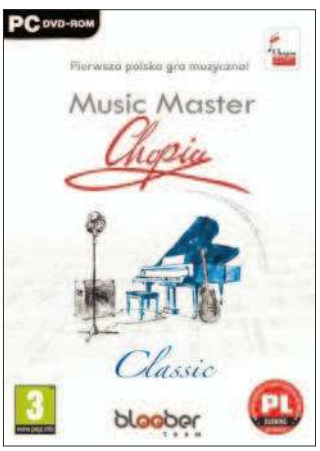
Od 2008 do 2012 tworzycie gry na zlecenie – historyczną strategię History Egypt Engineering an Empire, dotowane przez Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego Music Masters: Chopin...
Robiliśmy różne gry po to, żeby w jakiś sposób zadowolić – nie lubię tego słowa – naszych inwestorów. Żeby przetrwać, żeby firma funkcjonowała, żeby nasi ludzie mieli pensje, żebyśmy w jakiś sposób mogli patrzeć w oczy naszemu inwestorowi.

W 2012 wchodzicie na NewConnect i startujecie z pierwszą własną produkcją, A-Menem, polską odpowiedzią na Lemmingi. Jaką miałeś wtedy wizję na Bloobera?
Byłem zagubiony. To był moment, kiedy myślałem o tym, jak przetrwać kolejne trzy miesiące, skąd wziąć pieniądze... pozwoliłem się prowadzić zespołowi produkcyjnemu; „No dobra, skoro czujecie, że taką grę możemy zrobić – róbmy". Żebyś mnie źle nie zrozumiał: A-Men i A-Men 2 to nie są gry, z których nie byłbym dumny, to część naszego dziedzictwa… A potem był taki moment, kiedy wypuściliśmy Basement Crawla, to był tytuł startowy na PS4, w 2014… tyle że gra nie działała.

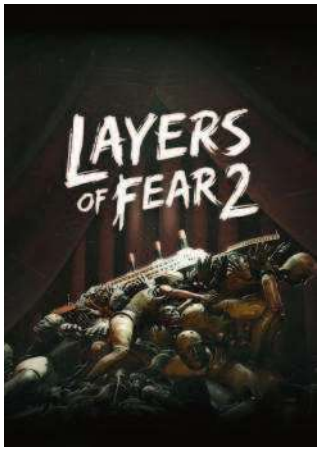
Brakowało kampanii, samouczka, scenariusza… a w dodatku serwery wysiadły w momencie premiery. Ze średnią ocen rzędu 27% był (przynajmniej przez chwilę) najgorzej oceniany tytuł na PS4 w historii. Bezprecedensowo Bloober zapowiedział jednak darmowy rimejk, Brawla. Jaką atmosferę miałeś wtedy w zespole?
Morale było totalnie słabe. Paradoksalnie okazało się, że sprzedaliśmy trochę sztuk, PS4 dopiero wchodziło na rynek, nie wiem zresztą, czy ludzie mogli wtedy dokonywać zwrotów… Pewnie mogli, ale nie wszystkim się chciało, w związku z czym trochę pieniędzy zostało nam w kieszeniach. Wyszedłem jednak z założenia, że jeżeli failujemy, nie wystarczy, że to naprawimy. Podjąłem decyzję, która nie podobała się w zespole. Powiedziałem: „słuchajcie, robimy grę od nowa". Wyszło przyzwoicie. Akcjonariusze mocno mnie wtedy cisnęli, żebyśmy zmienili nazwę, zespół też chciał, żebyśmy mieli nazwę, która będzie kojarzyć się z horrorami… ale zmiana nazwy byłaby ucieczką. Zostaliśmy przy niej, ale zdecydowaliśmy, że musimy robić coś, z czego sami jesteśmy dumni. Postanowiliśmy, że wrócimy do tego, co chcieliśmy robić na samym początku, czyli do horroru psychologicznego. Zatoczyliśmy koło i teraz to koło zaczyna przynosić plony.

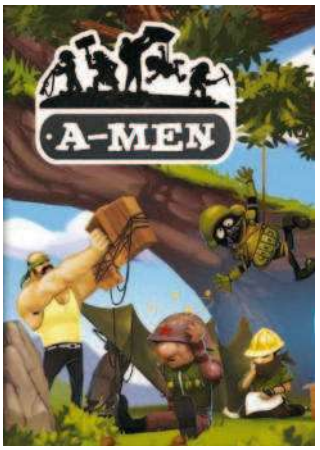
Layers of Fear pomogło skasowanie P.T. (vel Silent Hills) Hideo Kojimy i Guillermo Del Toro oraz sporo transferów z Reality Pump, »





Kojima stworzył fantastyczną rzecz. Stwierdziliśmy: zróbmy to samo, ale po swojemu.





które nie zdołało się podnieść po fiasku Raven's Cry'a.
Layers of Fear było w jakimś stopniu odpowiedzią na Silent Hills. Kojima stworzył fantastyczną, immersyjną rzecz, dziejącą się w malutkim domku. Stwierdziliśmy: okej, zróbmy to, ale po swojemu. Mateusz Lenart, który jest naszym dyrektorem kreatywnym, kształcił się na Akademii Sztuk Pięknych, w związku z czym zasugerowałem grę o malarzu… Na początku odparłem: „ale to musi być nudne" (śmiech). Tak powstały założenia Layers of Fear, które trafiło do pięciu milionów ludzi i regularnie pojawia się w rankingach najważniejszych horrorów ostatnich lat. Przyzwoity wynik.

Mijają dwa lata, a na rynku debiutuje Observer. Mniejszy sukces komercyjny, ale na pewno: artystyczny. Prywatnie doceniam, że zdecydowaliście się w nim sportretować bliski nam obu Kraków.
Dawno, dawno temu stwierdziłem, że jeżeli będę robił filmy, będę robił gry, to będą one opowiadały o środowisku, które znam. Bywam w Stanach Zjednoczonych, ale nawet gdybym pomieszkał tam 2-3 lata, nie poczułbym tego miejsca. Stwierdziłem, że jeśli będziemy mówili o Polsce, będziemy bardziej autentyczni. Kraków ze swoim smogiem, zaszłościami politycznymi, to fajny temat, w dodatku: egzotyczny dla graczy z zagranicy. Jeden z naszych designerów mieszka w kamienicy i stwierdził, że chciałby przenieść ją do gry. Poszliśmy, zrobiliśmy dokumentację zdjęciową, dogadaliśmy się z administracją.

Chyba trudniej było dogadać się z Rutgerem Hauerem, czyli Royem Battym z „Łowcy Androidów". Kontaktowaliście się z nim przez agencję aktorską, w końcu doszło do spotkania w Amsterdamie… Jak to spotkanie właściwie wyglądało?
Gry wideo nie były dla Rutgera Hauera obce, ale był człowiekiem, który, choć miewał lepsze i gorsze filmy, zawsze dokładał do nich coś od siebie. Na samym początku podchodził do nas dość sceptycznie... ale podczas spotkania sporo mówiliśmy mu o swoim odbiorze „Blade Runnera", przedstawiliśmy zresztą nasz projekt jako skrzyżowanie Silent Hilla z „Blade Runnerem". Pomysł mu się na tyle spodobał, że trzy godziny po rozpoczęciu rozmowy siedzieliśmy w wynajętej przez niego barce, którą obwoził nas po kanałach Amsterdamu.. Nawiązała się nić porozumienia.

Z Arkadiuszem Jakubikiem było chyba łatwiej?
Rozmawialiśmy z jednym z naszych kolegów, który siedzi mocno w branży filmowej, trochę tych ludzi zna, o puli aktorów, którzy mogliby zagrać jedną z drugoplanowych ról w Observerze. Usłyszeliśmy, że Arek Jakubik jest jedną z takich osób. Spotkaliśmy się w Warszawie, opowiedzieliśmy, co nam chodzi po głowie… Dwa tygodnie później byliśmy na sesji motion capture w Platige'u *(Platige Image, autorzy „Katedry" i cutscen do Wiedźmina – przyp. red.)*... to nie była wielka rola, ale dla Arka było to ciekawe doświadczenie, a dla nas: zaszczyt, że możemy z nim współpracować. Kilkanaście miesięcy później wpadł do nas na dziesięciolecie zagrać ze swoim zespołem, Doktor Misio. Nie wahał się nawet sekundy. Mam nadzieję, że zrobimy z nim coś jeszcze.

Pozyskiwanie aktorów przychodzi wam łatwo… ale co z plotkami o ekranizacji Observera?
Mamy w tej chwili podpisaną umowę z Zero Gravity Management, firmą produkcyjną, która tworzy dla Netfliksa, HBO i innych partnerów. Film powstaje… ale czy powstanie? Nauczyłem się przez te lata, współpracując z Hollywood, że pewne rzeczy tam się po prostu toczą; w pewnym momencie albo się

Drugie Layers of Fear odwoływało się do twórczości Georgesa Méliès, francuskiego pioniera kina niemego, który zasłynął trikami montażowymi i eksperymentami z animacją poklatkową.

„Chcemy poznać lęki gracza i dynamicznie implementować spersonalizowane strachy".

staną, albo gdzieś się zatrzymają. Nie chcemy mieć hamulców, a tymczasem – nie ma co ukrywać – to jest cyberpunk. Co to za sobą niesie? Wysokie budżety. Nie żyjemy w czasach, w których można było zrobić „Gwiezdne wojny" za pomocą wyobraźni. Niestety, trzeba magii zielonych banknotów.

Pewne doświadczenia z Fabryką Snów już masz. Jak wyglądała komunikacja na linii Bloober-Lions Gate? Na ile angażowali się w Blair Witcha?

Modelowo powinienem powiedzieć: fantastycznie, fantastyczny wydawca, z którym fantastycznie się współpracuje…natomiast… to nie jest łatwa sprawa. Każdą rzecz trzeba konsultować, a nawet jak ci się wydaje, że masz wolną rękę, w pewnym momencie słyszysz: „Hej, a moglibyście to zmienić?". Odpowiadam: „Nie, nie moglibyśmy"... „A jednak musicie" (śmiech). Takich decyzji było sporo.

Na przykład?

Mieli konkretne wymagania odnośnie do tego, co możemy zrobić z psem, a czego zrobić nie możemy. Pies jest dla wielu Amerykanów świętością, stąd pozbawienie go życia nie wchodziło w grę. Chcieliśmy pokazać w grze coś bardziej drastycznego, ale zwyczajnie nie mogliśmy.

Trudniej niż w gusta amerykańskiej wytwórni było chyba trafić w gusta chińskich graczy, którzy po premierze Blair Witcha pomstowali na Steamie na kiepskie tłumaczenie.

Wchodząc na nowy rynek, staramy się znaleźć partnera, który ma na nim doświadczenie.

Chińczycy mają steamowe konta, choć najczęściej pozakładane w Hongkongu, Makau albo w innych krajach. To bardzo duży rynek, ale trudno zaistnieć tam oficjalnie. Ostatnio mieliśmy rozmowy z Tencentem na temat Blaira. Bardzo im się spodobał, natomiast do dzisiaj, a trwa już to dwa miesiące, sprawdzają, czy będą mogli przepuścić grę przez cenzurę… zresztą – najfajniejszą akcję mieliśmy z Basement Crawlem i Brawlem. Pozyskaliśmy partnera, który miał wprowadzić grę na rynek chiński, podpisaliśmy umowę, *(nasz partner – dop. red.)* poszedł do urzędu cenzury… i okazało się, że musimy zmienić postać klauna, który występuje w grze. „?" – zapytaliśmy. „Prawdopodobnie naśmiewacie się z naszego rządu" – padła odpowiedź. To są kwestie, których kulturowo nie jesteśmy w stanie zrozumieć.

Ponoć pod kątem Blair Witch planowaliście „opracowanie samouczącego się systemu automatycznego modelowania spersonalizowanych wariantów rozgrywki w czasie rzeczywistym w grach z gatunku horror, w oparciu o interpretację reakcji i psychologii gracza", które tworzycie za pieniądze Unii, we współpracy z naukowcami AGH i Uniwersytetu Jagiellońskiego.

I takie rozwiązania są stosowane w Blair Witchu, choć nie są jeszcze dostępne publicznie. Blair Witch stanowi środowisko testowe. Każdego dnia zapraszamy graczy, spisujemy ich reakcje, prowadzimy z nimi wywiady pogłębione… uczymy się.

No dobrze, ale co właściwie planujecie?

Zastanawialiśmy się, jak moglibyśmy uatrakcyjnić rozgrywkę. Doszliśmy do wniosku, że idealnie byłoby, gdybyśmy znali lęki naszego gracza. Chcemy dynamicznie implementować spersonalizowane strachy; korzystamy w tym celu z różnego rodzaju przesłanek. W jaki sposób naciskasz kontroler, czy uciekasz od takiej rzeczy, a może od innej? Zbieramy trochę danych eyetrackingowych, badamy puls, ciśnienie… Brzmi trochę jak odcinek „Czarnego lustra".

Na kolejnej generacji ma zadebiutować Medium, projekt ciekawy, bo ma się toczyć na split screenie; gracz będzie więc obserwować dwie rzeczywistości równocześnie. Jako odbiorcy trudno mi jednak wyobrazić sobie śledzenie dwóch wariantów rozgrywki naraz.

Nie jest niczym dziwnym, że programiści czy dziennikarze pracują dziś na dwóch monitorach, a czasem: na trzech, czterech... Czy można z tym walczyć? Czy można wykorzystać ten trend, by opowiedzieć coś ważnego? Doszliśmy do wniosku, że to, o czym chcemy opowiedzieć w Medium, to uniwersalne pytanie: w jaki sposób punkt widzenia wpływa na to, co widzimy. Jeżeli w tej chwili zabiję kogoś, to patrząc z okna, ocenisz mnie negatywnie. Ale może właśnie zabiłem pedofila, który miał zaatakować dziecko?

Pamiętam, że widziałem wczesnego builda jeszcze podczas pokazów Basement Crawla, a dotacje z Kreatywnej Europy gra zdobyła w zamierzchłym 2014. Bloober narzucił sobie spore tempo, zastanawia mnie więc, czemu Medium jest w produkcji blisko cztery lata?

To jest zupełnie nowa gra, dostaliśmy niedawno amerykański patent na ten sposób rozgrywki... to jest jeden wielki badawczo-rozwojowy projekt, którego obecne konsole zwyczajnie nie pociągną. Ludzie często nas pytają: „jak to nie pociągną, przecież są gry ze split screenem?"... no tak, tyle że najczęściej to jest ta sama mapa. My tutaj renderujemy dwie gry w tym samym czasie. Nasz patent polega na tym, że mamy jednego bohatera, który posiada dwa lub więcej awatarów w różnych środowiskach.

Przy Cystersów pracuje was teraz setka, do niedawna: podzielona między trzy różne tytuły. Jak teraz, po debiutach Layers of Fear 2 i Blair Witch, zmieni się wasza organizacja?

Doszliśmy do wniosku, że nie chcemy już robić tylko produktów naraz, że chcemy postawić na jakość. W najbliższym czasie planujemy dwa projekty. Dalej będą to horrory psychologiczne, natomiast nie zamierzamy iść tylko i wyłącznie w stronę walking simów, dodajemy mechaniki. W Blairze jakieś się pojawiły, a w Medium będzie ich cała masa. No i – przede wszystkim – Medium nie będzie pierwszoosobowe. |CDA|

Dobry żart tynfa wart

Żartował nienażarty: **Papkin**

Będę z całą stanowczością bronił prawa developerów Ion Fury do umieszczania na butelkach szamponów w grze etykiety „OGAY" oraz do ukrywania w plikach sekretnej lokacji zawierającej hasło „fagbag". W końcu dobry żart tynfa wart!

Nie strzelajmy z pistoletu do wróbla.

Ponoć najgorsze są te dowcipy, które trzeba tłumaczyć... Co jednak począć? Developerzy shootera (skądinąd niezłego, recenzja w numerze) zastąpili w marce kosmetyków „Olay" literkę „l" literką „g". Użytkownik Resetery uwiecznił ponadto na screenie efekt grzebania w kodzie tytułu – lokację testową, gdzie znajdował się napis „Regress secret Fagbag LAAWRAAH!! Unholy Fanfare". Hat-tricka przewin (?) dopełnił screen z firmowego Discorda, na którym developerzy podśmiechiwali się z brytyjskiego opakowania klopsików (które w niektórych rejonach Anglii i Walii określa się mianem „pork fagot". Kalambur wziął się stąd, że „faggot" to również nieeleganckie określenie homoseksualisty).

Kłótnia w rodzinie

Gdy występki (?) wyszły na jaw, 3DRealms (wydawca) i Voidpoint (developer) przywdziali włosienice i zaczęli się batożyć po mediach. **Ponoć autorzy Duke Nukema „zawsze z dumą wspierali marginalizowane grupy**, czego dowodem jest silna kobieca protagonistka Shelly »Bombshell« Harrison" – napisali. Zostawmy na boku rzekomy feminizm 3DRealms (którego projektanci każą Bombshell paradować w tytanowym topie z dekoltem oraz przeplatają jej talię skórzanymi pasami). Jasno trzeba rzec, że nie powinno być ono przymuszane do pokuty troską o dobre obyczaje!

Popiół na głowy sypnęło również Voidpoint, a przepraszając, obiecało wpłacić 10 tys. dolarów na organizację zajmującą się pomocą psychologiczną dla osób LGBT... chwilę później zmieniło jednak front, tłumacząc na steamowej stronie społeczności, że „wywołało ostatnio kontrowersję, sugerując, że Ion Fury zostanie ocenzurowane. Absolutnie NIE będziemy cenzurować Ion Fury ani żadnych innych naszych gier". Korekta kursu musiała wziąć się stąd, że na Bombshell spadły (nomen omen) bomby. A konkretniej: review bomby, które – co ciekawe – spuścili nie gracze sympatyzujący z Kotaku, ale odbiorcy rozzłoszczeni tym, że studio ulega prorównościowym podszeptom.

Znów musiało interweniować 3DRealms, które wydało kolejną, ostatnią już odezwę do mediów. „Porozmawialiśmy dziś z Voidpoint i zapewnili nas oni, że będą honorować pierwotną wersję oświadczenia, łącznie z wpłatą dla The Trevor Project i treningiem wrażliwości". Przypomnieli, że dotarcie do „fagbaga" było niemożliwe bez grzebania w plikach i zostało dodane „bez konsultacji z kimkolwiek". Tłumaczyli ponadto, że szampon „OGAY" pozostaje w rozgrywce, bo jego usunięcie „byłoby cenzurą i powinno być chronione prawem do wolności wypowiedzi".

Trudny humor

Staruszek Wolter ukuł swego czasu jedno z przykazań liberalizmu. „Nie zgadzam się z tobą, ale zawsze będę bronił twego prawa do posiadania własnego zdania". Młodzieniaszek Papkin pozwoli sobie na woltę względem Woltera. Otóż pracownikom studia Voidpoint pragnę powiedzieć: „**Nie śmieję się, ale zawsze będę bronił waszego prawa do żartowania w sposób, w jaki sobie życzycie**".

W mowę nienawiści, o czym wielu zapomina, wpisane są silne emocje oraz intencja, by swoim słowem skrzywdzić. Trudno mi się jednak dopatrzeć dyskryminowania kogokolwiek z pomocą gry słownej na etykiecie szamponu oraz ukrytego w plikach trele-morele, które to nigdy nie miało się dostać do niczyich oczu. Natomiast wiem już, że po Ion Fury sięgnę nieprędko, bo od żartowbezwarunkowo czytelnych!) odniesieniach do popkultury i atakuje grami słownymi o subtelności licheńskiej szkoły dekoracji wnętrz. To w zamierzeniach zabawny, a w praktyce smutny standard naszego medium.

Płać i płacz

Część z was zna zapewne powiedzenie „dobry żart tynfa wart". Czyli wart pieniążka, bo tynf to waluta rozprowadzana na terytorium szesnastowiecznej Rzeczpospolitej. Zakładam jednak, że większość z was nie zna pierwotnego znaczenia porzekadła. Otóż początkowo było ono używane... ironicznie. Mincerz Andreas Timpe, który wprowadzał pieniądz do obrotu, systematycznie zmniejszając w nim zawartość srebra, został przez polską szlachtę oskarżony o fałszerstwa, przez co musiał salwować się ucieczką do Prus, a jego praktycznie bezwartościowe monety wycofano z obiegu. „Dobry żart tynfa wart" miało więc wymiar sarkastyczny; skoro za dowcip chciano płacić tynfem (odpowiednikiem grosza) – pewnie żart był trefny. Jest to więc właściwa waluta, by nagrodzić kawalarzy z Voidpoint. **Z całą pewnością nie należy na nich jednak ruszać ze smołą i pierzem**, bo osiągniemy efekt odwrotny od zamierzonego. Nie pozwólmy, by marny komediant przystrajał się w piórka bojownika o wolność słowa. **|CDA|**

Sztuka komedii wymaga dużego wyczucia i wyobraźni.

nisiów wymagam zręczności. Prywatnie wręcz ubóstwiam blue comedy, w której przecież gęsto od płynów fizjologicznych, uszy bolą od nieparlamentarnego słownictwa, a mniejszości są w większości wyśmiewane... ale taki sposób uprawiania sztuki dowcipu wymaga dużego wyczucia i jeszcze większej wyobraźni.

Oj, niełatwo jest żartować z tematów trudnych... Dobry a wulgarny humor igra ze stereotypem, burzy schematy i wykpiwa absurdy. Panowie Sloss, Carlin, Carr, Leguizamo, Jefferies albo pani Bianca del Rio są niegrzeczni i obsceniczni... ale swój jad potrafią uzasadnić inteligencją. W dodatku żartują nie po to, by obrazić, ale by wspólnie się pośmiać. Tymczasem w Ion Fury zobaczyłem komedyjkę rodem z Sopockiej Nocy Kabaretowej, która – zresztą wzorem większości gier wideo – nurza gracza w (koniecznie

IKONY NIGHT CITY

MORGAN BLACKHAND

Walczył z cyberpsychozą: **DaeL**

Morgan Blackhand. Żołnierz, zabójca, ochroniarz, pisarz i celebryta. A przy okazji ulubiona postać Mike'a Pondsmitha, twórcy papierowego Cyberpunka. Niewykluczone, że w roku 2077 uważany za zmarłego najemnik znów stanie się postrachem ulic Night City. Nie byłby to pierwszy powrót zza grobu w najnowszej grze Redów.

Zaprezentowany w zeszłym roku system kreacji postaci w Cyberpunku 2077 pozwalał wybrać młodzieńczego idola, który wpłynął na życie bohatera gry – V. Źródła inspiracji mogły być trzy – Saburo Arasaka (o którym pisaliśmy w CDA 10/2019), Johnny Silverhand (jego sylwetkę znajdziecie w CDA 08/2019) oraz Morgan Blackhand. Ale o ile ten pierwszy jest wzorcowym cyberpunkowym magnatem, a Silverhand twarzą rebelii przeciw systemowi korporacji, to właśnie Morgan Blackhand reprezentuje ideały najbliższe bywalcom zaułków Night City. Jest pragmatykiem zawsze wypatrującym własnego interesu i lojalnym tak długo, jak pozostaje na liście płac. Ale przede wszystkim – jest człowiekiem śmiertelnie niebezpiecznym.

„Dawniej bycie Solo znaczyło coś więcej. Byłeś kimś szczególnym, myśliwym polującym samotnie w głębinach mrocznych ulic miasta. Teraz każdy bawan z wielką spluwą i zachipowanym podejściem do świata uważa się za Solo" – Morgan Blackhand

W 2020 roku magazyn korporacyjnych najemników Solo of Fortune ogłosił go najlepszym żołnierzem Ameryki, górującym nawet nad budzącymi postrach Shaitanem czy Andrew „Boa Boa" Weylandem. I to mimo ostrożności, jaką Blackhand wykazuje w ulepszaniu własnego ciała. Najemnikowi daleko jest do borgów – Solo, którzy zdecydowali się na wymianę niemal wszystkich biologicznych części swego ciała. Ten sceptycyzm wobec mechanicznych usprawnień to nauka, którą wyciągnął jeszcze z czasów swej kariery wojskowej. Służąc w armii, zobaczył na własne oczy, do czego może doprowadzić atak cyberpsychozy – zaburzenia psychicznego powstałego w wyniku przeciążenia mózgu przez nadmiar cybernetycznych wszczepów. Widział, jak jego zwierzchnik zatraca swe człowieczeństwo i wpada w krwiożerczy obłęd. Morganowi Blackhandowi wystarczy tylko jedno duże ulepszenie – będąca jego znakiem rozpoznawczym, anodowana na czarno, chromowana ręka.

NAJLEPSZY SOLO AMERYKI MOŻE POWRÓCIĆ W CP2077.

Niedostatki hardware'u Solo nadrabia doświadczeniem, wiedzą i inteligencją. Wytrenowany przez wojsko Stanów Zjednoczonych, wyspecjalizowany w używaniu materiałów wybuchowych, przeszkolony jako technik bojowy – Morgan Blackhand posiada wszystkie przymioty żołnierza idealnego. Jest przy tym ucieleśnieniem profesjonalizmu. Sławę przyniosło mu perfekcyjne wypełnianie kontraktów. Tak było chociażby podczas zlecenia ochrony współzałożyciela zespołu Samurai – Kerry'ego Eurodyne'a. Blackhand udaremnił próbę porwania rockmana, ale zgodnie z umową nie zabił żadnego z pięciu napastników. Po prostu pobił ich tak mocno, że nie byli w stanie się ruszać.

„Pocisk kaliber 10 mm zawsze wygra z kung-fu" – Morgan Blackhand

Choć przez wiele lat związany był z megakorporacją Militech – największym na świecie producentem uzbrojenia – Blackhand dorobił się reputacji pozwalającej mu funkcjonować w roli wolnego strzelca, oferującego swe usługi najbogatszym i najbardziej wpływowym mieszkańcom Night City. Są jednak i tacy, którzy twierdzą, że jego reputacja jest aż nazbyt dobra. Morgan Blackhand stał się postacią rozpoznawalną. A to niekoniecznie cecha, której oczekuje się od Solo.

Dla inteligentnego żołnierza nawet to nie było przeszkodą. W chwilach wolnych od kontraktów spełniał się bowiem... jako pisarz. Morgan Blackhand to poczytny autor, który ma na swoim koncie dwie bestsellerowe pozycje. Enforcer's Handbook rozszedł się w milionie egzemplarzy, stając się biblią każdego, kto marzył o karierze Solo. Z kolei Mordercza Stal to nie tylko istniejący wewnątrz gry katalog broni opatrzony komentarzem Blackhanda... to również jak najbardziej namacalny podręcznik do Cyberpunka 2020.

„Wiele bitew możesz wygrać przed oddaniem pierwszego strzału – gdy spotykają się wasze oczy, a przeciwnik zrozumie, że jesteś gotów zapłacić krwią. Własną lub jego, to bez znaczenia" – Morgan Blackhand

Swój ostatni kontrakt Morgan Blackhand wykonał w 2024, pod koniec Czwartej Wojny Korporacyjnej. Najemnik znów znalazł się na usługach Militechu. Uczestniczył w szturmie na siedzibę megakorporacji Arasaka, z zadaniem zniszczenia Duszobójcy 3.0, programu zdolnego kopiować engramy osobowości żywych ludzi i więzić je w sieci (szerzej o Duszobójcy pisaliśmy w CDA 09/2019). W trakcie misji Blackhand starł się z Adamem Smasherem, potężnym borgiem i zabójcą Johnny'ego Silverhanda. Przypuszcza się, że obydwaj zginęli.

Ale czy na pewno? Skoro Redzi ożywili już jedną z legend Night City w postaci Johnny'ego Silverhanda, mogą sięgnąć po drugą. Tym bardziej że krążą plotki, iż sam Mike Pondsmith ma użyczyć głosu jednej z postaci w grze. A w kogóż miałby się wcielić autor systemu, jeśli nie w swego ulubionego, zgorzkniałego Solo? |CDA|

Zarysu sylwetki Morgana Blackhanda dopatrzono się na jednej z grafik promujących Cyberpunka 2077.

POSŁUCHAJ

Otwiera uszy: **enki**

Jest już 19 października, późne wrocławskie popołudnie. W wypełnionej po brzegi sali koncertowej rozmowy przechodzą w szmer, szmer w ciszę. Orkiestra czeka na znak dyrygenta. Już za chwilę smyczki zatańczą na strunach, a Ezio znów przebiegnie po weneckich dachach...

Od kiedy komputery uwolniły się od ciernistych oków jęków i stęków PC Speakera, muzyka towarzysząca graczom w rozgrywce zaczęła subtelnie, stale, podświadomie przenikać do ich wspomnień, gnieździć się w podświadomości. Przeżył to każdy, kto godzinami zagrywał się w Heroes of Might & Magic; komu szturmy w Red Alercie na zawsze kojarzyć się będą z kamaszami z „Hell March"; kto zbudzony w środku nocy zanuci motyw przewodni z Morrowinda.

Posłuchaj po grze

To nie jest zboczenie, sam sobie tłumaczę, ubolewając jednocześnie, że tak mało czytam o dokonaniach kompozytorów muzyki do gier. Tak mało słyszę utworów, jakich chciałbym słuchać, gdy stojąc w korku, odpalam leciwy aparat odbierający fale radiowe w samochodzie. A przecież, na bogów, słowa ostatniego utworu ścieżki dźwiękowej Podróży tak mną zamiotły podłogę, że w czołobitnym hołdzie wplotłem je między karty swej pierwszej książki. To na pewno nie jest zboczenie, uświadamiam sobie w końcu, chyba że cała sala koncertowa wrocławskiego Narodowego Forum Muzyki, która rok temu wraz ze mną z rozdziawionymi ustami słuchała oryginalnych aranżacji muzyki z Ori and the Blind Forest, to, nie przymierzając, banda akustycznych zwyroli. Jest nas zatem wielu. Świadomych tego, jak mocno soundtrack może chwycić przy grze za gardło i trzymać jeszcze długo, długo później. Dlaczego zatem w RMF Classic mogę posłuchać najwyżej Jamesa Hornera i Alexandre'a Desplata, ale nie Garry'ego Schymana i Akiry Yamaoki? **Dlaczego w sklepie bez problemu sięgnę po album Hansa Zimmera, ale nie Piotra Musiała?** (Nie znasz? Posłuchaj).

Piękna muzyka z gier w niezwykłym wydaniu.

Wyrobione zdanie na ten temat mają Mateusz Pawlak i Mariusz Borkowski – założyciele funkcjonującego już od grubo ponad dekady serwisu gamemusic.pl i jednocześnie organizatorzy wrocławskiego Game Music Festivalu; ludzie, którym pasja do soundtracków przekręciła licznik w taki sposób, że zakasali rękawy i postanowili sami coś zrobić z niszowością tej dziedziny sztuki w Polsce. A uderzali od każdej możliwej strony. Już niedługo po powstaniu wyżej wspomnianego RMF-u Classic zgłosili się z propozycją autorskiej audycji prezentującej muzykę z gier – i prowadzili ją z górą dwa lata. Plany o własnej, pełnoprawnej platformie nadawczej zweryfikowało nadejście ery platform streamingowych (wciąż niemniej na platformie RMF On można znaleźć radio RMF Gamemusic). Game Music Records to z kolei rodzima wytwórnia winyli z muzyką z gier (do tej pory z Kholata, Frostpunka i oryginalnymi aranżacjami utworów z Heroesów) – inicjatywa w równej mierze szlachetna co szalona. Owoc pasji.

Posłuchaj powoli

Pasji, której potrzeba było mnóstwo, by przez wiele lat budować relacje i zdobyć zaufanie kompozytorów muzyki do gier, których sztuka – jakkolwiek użytkowa, funkcjonująca obok innego dzieła, uzupełniająca je – nie przestaje być, właśnie, sztuką. Zwłaszcza jeśli nieustannie musi walczyć o posłuch, popularność czy – w najgorszym przypadku – traktowanie serio. Zaufanie to zresztą słowo klucz w interakcji z twórcami, których dzieła – nawet jeśli to oni sami dyrygują – poddawane są przed koncertami przeróbkom, układane są w nowe aranżacje, symfonie bliskie duchem pryncypiom slow listeningu. Dalekie od „rockowych", pełnych wizualizacji show z okrytego już międzynarodową sławą cyklu Video Games Live. Odrzucające ideę odgrywania serii pojedynczych utworów na rzecz stonowanego, medytacyjnego, klasycznego podejścia do nut z tak nowoczesnego medium. Wydobywające z owej użytkowości prawdziwe emocje, pozwalające słuchaczom zanurzyć się w świecie wyobraźni.

Udało się rok temu i uda się znów. **W tym roku 18 i 19 października Narodowe Forum Muzyki odwiedzą Austin Wintory, Jesper Kyd i Kow Otani**; usłyszymy motywy z Podróży, Abzu, Banner Sagi, Assassin's Creedów, Hitmanów i Shadow of the Colossus. W ramach spotkań warsztatowych dla miłośników kompozycji i sound designu pojawi się ponownie Gareth Coker. Jeśli cokolwiek, co wyżej napisałem, ruszyło w tobie czułe melomańskie struny, **bilety znajdziesz na stronie www.gmfest.com**. Przyjdź, przyjedź, wpadnij. Posłuchaj. |CDA|

Wywiady

Jeśli chcesz poczytać o tym, co Jesper Kyd i Austin Wintory mają do powiedzenia na temat komponowania muzyki do gier, przeszłości i przyszłości rzemiosła, a także chciałbyś po prostu poznać ich bliżej, zapraszam na www.cdaction.pl. Pod adresami bit.ly/2kEtrfq oraz bit.ly/2ku7iR6 znajdziesz odpowiednio nasze wywiady z Jesperem i Austinem.

NOVACEN

Bawił się w chronostratygrafię: **Chen Pi**

Nadużywanie przymiotników „inteligentny" i „smart" w stosunku do kosmetyków, leków czy tkanin spowodowało (u myślących) zbagatelizowanie i zbanalizowanie „prawdziwej" sztucznej inteligencji, której być może już niebawem będziemy służyć.

Kojarzy ktoś płytę „Armanda" elektrofunkowego zespołu Łąki Łan? Pozycja druga na playliście to „Lovelock" – utwór opiewający Brytyjczyka Jamesa Lovelocka, futurystę, działacza na rzecz ochrony środowiska, niezależnego naukowca, który pod koniec lipca 2019 roku szczęśliwie świętował swoje setne urodziny.

Na ten okrągły jubileusz dziarski biolog wydał stukilkudziesięciostronicową książeczkę „Novacene: The Coming Age of Hyperintelligence", którą (jeśli miałaby ukazać się nad Wisłą) w naszym ojczystym języku niechybnie opatrzono by tytułem „Novacen: nadchodzący wiek hiperinteligencji" (novacen – per analogiam do epok chronostratygraficznych, np. miocenu czy plejstocenu).

Nowy new age...

czyli rzeczony novacen, według Lovelocka, (cóż za piękne nazwisko, nieprawdaż?) trwa już od jakiegoś czasu. Ta kolejna po antropocenie epoka, której początek – nieco umownie – datuje się na rok 1712, kiedy to księżulo Thomas Newcomen wynalazł był atmosferyczny silnik na parę (nie mylić z maszyną parową), ku nieskrywanej radości brytyjskiego environmentalisty dobiegła końca. Nie dziw więc, że kultowa postać determinizmu środowiskowego jawnie twierdzi, że „antropocen jest wielką zbrodnią przeciwko naturze". Mało tego! Z niecierpliwością oczekuje, aż ludzkość zostanie opanowana przez komputerowe potomstwo. Przekonuje nas, że za jakiś czas to **my – ludzie – będziemy potrzebni maszynom**, gdyż uświadomią sobie one, że potrzebują fauny i flory, które będą utrzymywać planetę w odpowiedniej temperaturze. To, że byty elektroniczne w niesprzyjających warunkach nie przetrwałyby zbyt długo na naszej planecie, wydaje się chyba oczywiste. Idąc tym tropem, Lovelock utrzymuje, że wyposażone w AI cyborgi po prostu będą otaczać się ludźmi.

Gai ciąg dalszy

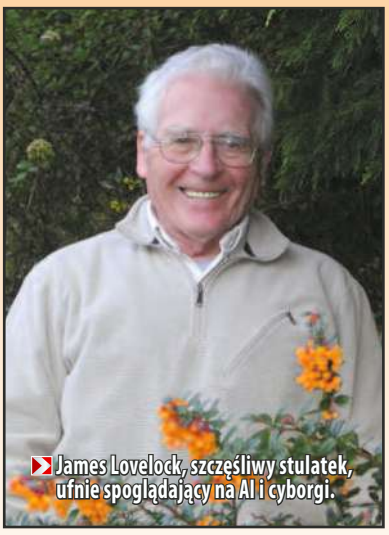
Czterdzieści pięć lat wcześniej ów dżentelmen zasłynął z interesującej teorii. W czasopiśmie „Tellusa" ukazał się bowiem artykuł jego autorstwa: „Homeostaza atmosferyczna na rzecz i za sprawą biosfery: hipoteza gai" („Atmospheric homeostasis by and for the biosphere: the gaia hypothesis"). Otóż koncepcja opracowana we współpracy z amerykańską mikrobiolożką Lynn Margulis zakłada, że biosfera wraz z przyrodą nieożywioną tworzą synergiczny, samoregulujący się organizm, który pomaga zachować warunki do życia na naszej planecie. Wygląda więc na to, że teza na temat novacenu jest niejako kontynuacją rozważań Lovelocka na temat determinizmu środowiskowego. W założeniach Brytyjczyka **życie na Ziemi ma trwać niezależnie od tego, co będzie robił na niej człowiek** (idę o zakład, że w swoim występie „Saving the Planet" amerykański standuper, George Carlin, nawiązywał do tezy Lovelocka). Ciekawostką jest fakt, że nazwę dla hipotezy zaproponował zaprzyjaźniony z naukowcem pisarz, późniejszy noblista – William Golding.

Niemal wszyscy przeciw

Lovelock ze swoją ufnością pokładaną w cyborgach i sztucznej inteligencji wydaje się osamotniony. Niemal wszyscy wpływowi technokraci, naukowcy czy pisarze SF na temat przyszłości, która należeć będzie do maszyn i superinteligencji, wypowiadają się w duchu daleko posuniętej ostrożności (a najczęściej katastrofizmu). W podobnie niepokojąco brzmiące tony uderzał Stephen Hawking, a obecnie wtórują mu Elon Musk, Bill Gates, Stuart J. Russell (specjalista od AI) i noblista Frank Wilczek.

Nieco dalej poszedł Roman V. Jampolski, zajmujący się biometrią behawioralną, bezpieczeństwem światów wirtualnych i sztucznej inteligencji, który wysnuł hipotezę zwaną ryzykiem egzystencjalnym ze strony sztucznej inteligencji ogólnej (existential risk from artificial general intelligence). Według niej znaczny postęp w dziedzinie ogólnej (lub silnej) AI może kiedyś doprowadzić do wyginięcia człowieka lub innej nieodwracalnej globalnej katastrofy. Swoją mało optymistyczną wizję argumentuje tym, że **dominacja człowieka nad innymi gatunkami wynika ze szczególnych właściwości ludzkiego mózgu**, których brakuje innym zwierzętom. Według tej koncepcji, która stoi w oczywistej opozycji do hipotezy Lovelocka, jeśli sztuczna inteligencja przewyższy ludzką (w tzw. ogólnej inteligencji) i stanie się „superinteligencją", wówczas ten nowy kognitywny byt może stać się potężny i trudny do kontrolowania. Jak w istocie będzie? Na szczęście tego nie wiemy ani my, ani AI. |CDA|

„Antropocen jest wielką zbrodnią przeciwko naturze".



James Lovelock, szczęśliwy stulatek, ufnie spoglądający na AI i cyborgi.

FOT. Wikipedia/Bruno Comby

„BÓL I BLASK"

„Almodóvar się skończył", usłyszałem podczas tegorocznego festiwalu Nowe Horyzonty od znajomej scenografki. „Wynudziłam się", dodała po chwili. Ale laurka!, pomyślałem. Wiedziałem jednak, że i tak wybiorę się na „Ból i blask", i tak. Choćby wszyscy – łącznie z Tomaszem Raczkiem i Magdaleną Sendecką – dokoła psioczyli, nie odstąpiłbym od zamiaru zakupienia biletu na drugiego po Saurze (a może pierwszego) mojego ulubionego hiszpańskiego reżysera. No, może odwiedliby mnie od pójścia do kina zmartwychwstały Zygmunt Kałużyński i śp. Zdzisław Pietrasik.

Tak się jednak nie stało. I całe szczęście. **Niemal dwie godziny siedziałem jak zahipnotyzowany.** Mimo wysyconych żywymi kolorami scen (ach, ci południowcy), które mogłyby mnie pobudzić i rozemocjonować, spokojnie chłonąłem reżyserską dojrzałość sączącą się z kolejnych scen. Kontemplacji tego nastroju sprzyjała niespieszna akcja.

W tym jakże autobiograficznym filmie Almodóvar nakreśla postać Salvadora Mallo (w tej roli Antonio Banderas), unikającego mediów i rozgłosu czołowego hiszpańskiego reżysera, który wraca do najistotniejszych chwil swojego życia, aby przeżyć je na nowo. Nostalgii i rozliczeniom bohatera towarzyszą bóle kręgosłupa, krztuszenie się, migreny i, a może przede wszystkim, goethowski *weltschmerz*. Mistrzowsko grający grymasem, spojrzeniem, mimiką, posiwiały i zarośnięty Banderas wraca wspomnieniami do rodzinnej wioski Salvadora Mallo, gdzie spędzał dzieciństwo ze swoją matką, w rolę której wcieliła się Penélope Cruz. Mimo że mógłbym dla niej oszaleć (wybacz, Javier), cieszę się, że była to rola niemal trzecioplanowa. Nie mam nic do gry tej piękności, ale nie kupuję mieszkającej w podziemnej chatynce wieśniaczki z wybielanymi jak perełki ząbkami, hollywoodzkim mejkapem i wystylizowaną koafiurą. Ot, mały zgrzyt.

Reżyser „Bólu i blasku" nazwał swój film kinem werbalnym. To prawda, z którą nie da się (i nie ma potrzeby) polemizować. Kluczem jest tu słowo. Pojawienie się jego w ustach, oczekiwanie na wybrzmienie jego w uszach, ale również jego brak, czyli milczenie – bolesna cisza.

Po zanurzeniu się w jego świat Pedro Almodóvar zafundował mi swego rodzaju bolesne odrętwienie, które wraz z napisami końcowymi ustąpiło refleksji i przemyśleniom. Wiem, że podobnie jak blask jego maestrii pozostaną we mnie na długo. ***[Chen Pi]***

„TO: ROZDZIAŁ II"

Gdyby tłumacze byli choć odrobinę uczciwsi, nie przełożyliby horroru Andresa Muschiettiego jako „To: Rozdział II", ale jako „To samo".

Dwa lata temu reżyser zręcznie przetłumaczył Kingowską powieść na język Hollywoodu. „To" było kinem sentymentalnym na aż dwóch płaszczyznach: zarówno przez wzgląd na liczne odniesienia do lat 80., jak też ożenek filmu grozy i ciepłej opowieści o dojrzewaniu, z bezbłędnie uchwyconą dynamiką relacji dwunastolatków.

Ponad tysiącstronicowy moloch urwał się w jednak połowie. Mija 27 lat, a „Frajerzy" (jak sami się nazywają) wracają, by ponownie rozprawić się z Pennywise'em (Bill Skarsgård). Słowo klucz brzmi: „ponownie". Drugie „To" nie musi wykładać kart na stół, bo te są od dawna rozdane, każdy z bohaterów został narysowany, stąd ich charakterystyki można jedynie nadbudować. Bardzo szybko okazuje się jednak, że **kontynuacja ma do zaoferowania niewiele więcej, a rozpędzona przez Muschiettiego karuzela strachu kręci się tak szybko, że film nieuchronnie zmierza w kierunku autoparodii**. Dobrą wizytówką jest prolog, w którym morderczy klaun nie wynurza się już z mroku, ale ostentacyjnie objawia się w całej okazałości. W dodatku zamiast jednego zwiastującego zagrożenie czerwonego balonu pojawia się ich bez mała setka. W drugiej połowie dowcipniś niemal całkowicie zatraca humanoidalną formę, stając się widowiskowym, ale bynajmniej nieprzerażającym efektem specjalnym.

Lęki bohaterów są po prostu dalej eksplorowane – Baverly (Jessica Chastain) wciąż obawia się przemocowych relacji, Bill (James McAvoy) jest prześladowany przez widmo martwego brata, Mike (Isaiah Mustafa) – dręczony wspomnieniem pożaru... Sceny mające odwoływać się do ich osobistych strachów sprawiają wrażenie coverów, a nie zupełnie nowych utworów. Nowiny zasadzają się w obsadzie (reżyser castingu zagnał na plan kwiat aktorów średniego pokolenia) oraz prorównościowych wątkach. Kanadyjski reżyser Xavier Dolan dobrze odnalazł się w prologu, błyskawicznie udowodniając, że w sennym Derry czas faktycznie stanął w miejscu (scena jego zabójstwa jest zresztą inspirowana słynnym morderstwem faktycznego obywatela Maine, Charliego Howarda), podobny ferment zasiewa biografia jednego z głównych bohaterów. Lewicowy Zeitgeist? Skąd; wierna adaptacja motywów pierwowzoru! A skoro już o pierwowzorze: epizod na ekranie zalicza sam Stephen King, a Muschietti zgrabnie (choć zbyt często) dowcipkuje z faktu, że być może pisarz potrafi książki pisać, ale zdecydowanie nie potrafi ich kończyć.

Dużym problemem jest wydłużenie akcji o niemal pół godziny. 169 minut to za dużo, ma się wrażenie, że reżyser – podobnie zresztą jak autor powieści – miał problem z redakcją materiału. W efekcie do znanego sprzed dwóch lat mariażu humoru i strachu dochodzi nowe uczucie: nuda; a pompowany od dwóch lat czerwony balon w pewnym momencie zwyczajnie pęka. ***[Mateusz „Papkin" Witczak]***

KSIĄŻKA

ŚWIATU NIE MAMY CZEGO ZAZDROŚCIĆ

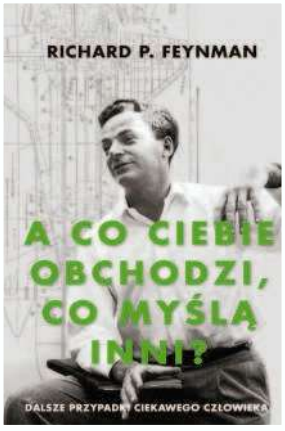
Korea Północna to jeden z krajów, które bardzo mnie fascynują. Od 1948 roku rządzony twardą ręką dynastii Kimów, północnokoreański reżim to jedna z ostatnich ostoi komunizmu na świecie. Państwo sprawuje pieczę nad wszystkimi aspektami życia obywateli, a nielicznym turystom pokazuje się ugrzecznioną wersję tego kraju. Prawdy dostarczają jedynie relacje ludzi, którzy uciekli z tego koszmaru – i to oni są bohaterami tej książki.

Barbara Demick spędziła dużą część swojego życia jako korespondentka Los Angeles Times w Seulu. Spotykała się tam z całym gronem uciekinierów z Północy. „Światu nie mamy czego zazdrościć" to opowieść o represyjnym państwie, które wymaga od swoich mieszkańców niemal boskiego uwielbienia dla swojego przywódcy. **To opowieść o głodzie tak wielkim, że ludziom powszednieje widok martwych ciał leżących na ulicach. Ale to także książka o miłości w kraju, który karze za publiczne okazywanie uczuć**; o nadziei, jaką daje myśl o ucieczce; o szoku, jakiego doświadczają uciekinierzy na widok dobrobytu Chin czy Korei Południowej. Wreszcie: o poczuciu winy, które dotyka każdego, kto zostawił na Północy swoją rodzinę.

Autorka z relacji swoich bohaterów stworzyła plastyczny obraz historii Korei Północnej od lat siedemdziesiątych do początków XXI wieku. Przewracając kolejne kartki, widzimy coraz szybszy upadek tego kraju, którego kulminacja nastąpiła w okresie gigantycznego głodu w latach 1995-1999. Polecam każdemu zainteresowanemu tą tematyką, sięgnijcie zwłaszcza po wydanie z posłowiem, uzupełnionym po śmierci Kim Dzong Ila. ***[Kaladin]***

RICHARD FEYNMAN, „A CO CIEBIE OBCHODZI, CO MYŚLĄ INNI?"

Drugą część autobiografii jednego z najsłynniejszych fizyków wszech czasów właściwie należałoby raczej określić mianem suplementu do „Pan raczy żartować...". Przez połowę lektury mamy wrażenie, jakbyśmy czytali historyjki, które nie załapały się do poprzedniej książki – czy to z powodu odmiennego nastroju (jak raczej przygnębiająca opowieść o żonie Feynmana), czy po prostu ich mniejszej wyrazistości (o ojcu). Później jednak robi się dużo lepiej: listy noblisty (w tym jeden z Polski lat 60.) pokazują, że był mocny nie tylko w gębie, ale i w piśmie, a danie główne, czyli relacja z dochodzenia w sprawie katastrofy promu Challenger, pozwala nam spojrzeć na naukowca w nieco inny, poważniejszy sposób. Niestety, **całości brakuje lekkości poprzedniczki**, a i sam Feynman jakby mniej zachwyca intelektem. Jeżeli nie czytaliście „Pan raczy żartować...", koniecznie sięgnijcie najpierw po nią, „A co ciebie obchodzi..." polecam zaś tylko tym, którzy, jak ja, pokochali pierwszą część. ***[Witold]***



SERIAL

„CIEMNY KRYSZTAŁ: CZAS BUNTU"

Serial „Dark Crystal" zaistniał w świadomości fanów Netfliksa pod koniec wakacji. Reklamowany jako epicka opowieść fantasy, miał być prequelem do filmu spod tego samego znaku, który debiutował w kinach w 1982 roku. W obu przypadkach w oczy od razu rzuca się wykonanie świata przedstawionego – w rolach głównych występują bowiem kukiełki, odgrywające role ptasich Skeksów, elfich Gelflingów czy całej pobocznej fauny.

„Czas buntu" opowiada o planecie Thra, którą opiekuje się tajemnicza Aughra. Gdy do tego świata przybywają Skeksowie, zajmują uwagę Aughry podróżami międzygwiezdnymi, a sami podporządkowują sobie planetę. Wszystko po to, aby zawładnąć tytułowym Kryształem – źródłem nieśmiertelnej mocy i siły. Niestety, po tysiącleciach zachłannego czerpania energii moc Kryształu jest na wyczerpaniu, co doprowadza do coraz większego wypaczenia planety. Podczas gdy Skeksowie szukają nowego sposobu na przedłużenie swoich żyć, trójka Gelflingów musi ocalić Thrę przed katastrofą.

Zasadniczy problem, jaki mam z tym serialem, to niemożność zaklasyfikowania go do jednego gatunku. Z jednej strony prosta historia o walce dobra ze złem każe mi ufać oficjalnemu opisowi, który zalicza produkcję do kina familijnego. Z drugiej jednak – zdarzają się w tytule momenty naprawdę mroczne, które wcale nie zachęcają do seansu wraz z młodszym rodzeństwem. **„Dark Crystal" balansuje gdzieś na krawędzi, między dorosłą formą wykonania a lekkim przekazem odpowiednim dla dzieci.**

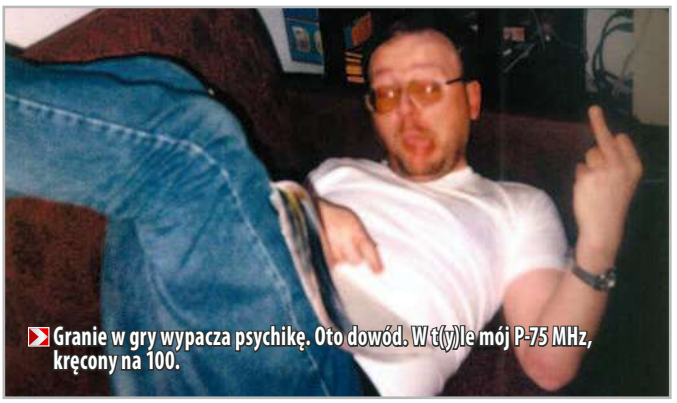
Na szczególną uwagę zasługują oczywiście kukiełki i aktorzy podkładający pod nie głosy. **Wykorzystanie animatroniki nadało produkcji głębi i świeżości, o którą trudno w ostatnim czasie.** Do tego plejada podkładających głos gwiazd: Helena Bonham Carter, Natalie Dormer, Taron Egerton, Mark Hamill czy Simon Pegg sprawia, że serial naprawdę warto usłyszeć w oryginale (dostępny jest polski dubbing, ale to zupełnie nie ta liga).

Bardzo polubiłem małych Gelflingów i mam nadzieję, że jeszcze kiedyś do ich świata powrócę. A patrząc na liczbę seriali fantastycznych, jakie obecnie są w produkcji, mam nadzieję, że będzie to powrót jak najrychlejszy. ***[Kaladin]***

Sanitariusz robi trumnę...
Czyli felieton okolicznościowy

Wspomina: **Mac Abra**

Rok 1976, magazyn Świat Młodych, dział „młodych reporterów". Trzynastoletni ja w trzęsących się rękach trzyma pismo i po raz dwudziesty czyta króciutki tekścik (może na 1/6 strony), pod którym widnieje podpis „Jerzy Poprawa". Serce przepełnia mi niewiarygodna duma. Wydrukowali mnie w końcu! Wy-dru-ko-wali!!!



Granie w gry wypacza psychikę. Oto dowód. W t(y)le mój P-75 MHz, kręcony na 100.

Wtedy zrozumiałem, że to jest to, co chcę w życiu robić. Pisać. I żeby ludzie mnie czytali. (O tym, żeby jeszcze z tego mieć pieniądze, nawet nie pomyślałem, ot – durak). 10 lat później kupiłem sobie pierwszy komputer i „wsiąkłem" po uszy w gry. Czytałem Bajtka, Komputer, a po powrocie z pracy grałem. Pracę, nawiasem mówiąc, miałem zupełnie biurowo-zwyczajną i taką sobie, bo rozmaite życiowe zakręty (a parę ich było...) sprawiły, że me dziecięce marzenia nieco rozminęły się z rzeczywistością. I robiłem coś, co dawało pieniądze, ale nie dawało satysfakcji, choć w sumie była to firma mająca coś z komputerami wspólnego – mówię o Elwro. Owszem, pisywałem tu i tam (do lokalnych gazet), a mając lat 21, spłodziłem też minipowieść s.f., którą – niestety! – w końcu mi wydano. (Niestety, bo to straszliwa młodzieńcza grafomania, której się tak dziś wstydzę, że wszystkie autorskie egzemplarze od lat gniją w piwnicy... bo jednak wyrzucić ich nie mam serca, w końcu to moje – acz bardzo paskudne – dziecko).

Czytałem też ówczesne pisma dla graczy, w sporej części kipiące od grafomanii, ułomnych metafor i koślawego stylu. I podobnie jak Marek Hłasko – który, przeczytawszy jedną z socrealistycznych powieści, uznał: „tak głupio to i ja potrafię [pisać]!" i został literatem – zacząłem bombardować redakcje swoimi tekstami. W 1992 w Amiga Computer Studio opublikowałem swój pierwszy tekst „growy". To był obszerny poradnik i recenzja w jednym, do osadzonego w realiach s.f. tycoona K-240 (na PC gra wyszła jako Fragile Allegiance, polecam, nadal jest świetna). Nawiasem mówiąc, wydawca przysłał mi tę grę do recenzji listem – to były dwie dyskietki opisane markerem, prosto z giełdy na Grzybowskiej. Takie to były czasy.

W 1994, mając już jako taką reputację (dziennikarz – a co! – oraz – a co! – autor książki), zatrudniłem się w firmie robiącej gry (Leryx LongSoft) jako scenarzysta. Początkowo zdało mi się to ziszczeniem marzeń (robienie gier i pisanie w jednym!), ale szybko okazało się dość traumatycznym doświadczeniem(*). Dwa lata później, w 20 lat od momentu swego dziennikarskiego debiutu, zatrudniony zostałem w CD-Action. **Gdy dziś wspominam krętą drogę, jaka doprowadziła mnie do tego**

Ponad 40 lat mego życia w dokładnie 5867 znakach.

pisma, wiem, że miałem dużo więcej szczęścia niż rozumu i zdolności... Ale udało się – robię to, co kocham: gram (w godzinach pracy!) i współtworzę pismo o grach. I, cholera, jeszcze mi za to płacą. No nie wierzę...

Mój pierwszy oficjalny dzień w CDA? Przyszedłem bardzo wcześnie, siadłem przy kompie, zapaliłem. (Bo wtedy jeszcze paliłem i nikomu palenie w pokoju, gdzie się pracuje, nie przeszkadzało). I siedzę, bo wtedy netu nie było, fejsa nie było, nic nie było. Przyszedł Czarny Iwan, włączył Virtua Fightera, zaczął grać. Przyszedł Mr Jedi, dołączył od Iwana, grali we dwóch.

– Chodź, zagraj z nami – powiedział.
– No nie wiem, co na to szef? – zawahałem się. – Wiesz, ledwo przyjęty i już się obija od samego rana...
– Przecież TO właśnie jest nasza praca, człowieku!

...No tak. :)

Zagrałem. Potem dołączył do nas ówczesny naczelny. Nawiasem mówiąc, po paru latach przeszedł na islam. Zleciała godzinka albo dwie. Przyszedł wydawca, pokibicował i poszedł sobie. Wrócił około 11, przynosząc jakieś gierki do recenzji. Wziąłem pierwszą z brzegu, to był jakiś klon Descenta. I tak to się zaczęło. O 15 znów pojawił się wydawca, powiedział, że na dziś starczy już tej pracy. I do 18 graliśmy wraz z nim i DTP w lokalnej sieci w Warcrafta i Quake'a (dodam, że nie o suchym pysku graliśmy). A gdy w parę dni później roześlony boss ochrzanił jednego z redaktorów – a był nim Lord Yabol, kto pamięta Lorda Yabola? – „ty przestań się w końcu opie*dalać w pracy i zacznij wreszcie grać!", zrozumiałem, że znalazłem swe miejsce na ziemi.

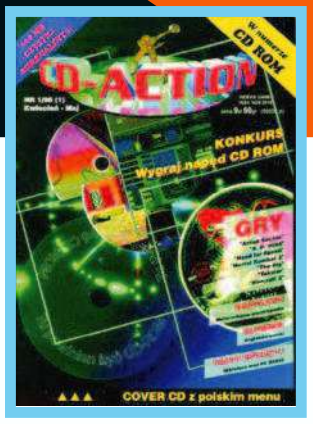
I tak zleciało mi 300 numerów. Sam nie wiem jak – i dlaczego tak szybko. W sumie cały czas zdaje mi się, że śnię. Że nie może się przecież zdarzyć, by tyle czasu robić to samo i się tym śmiertelnie nie znudzić. A przez te lata widziałem wszystko. Jak z lokalnego i totalnie amatorskiego pisemka, lekceważonego przez konkurencję rośnie gigant, który zdemolował i zdominował ówczesnych potentatów; pismo znane w branży (nie tylko polskiej) i budzące wielkie emocje. Nie zawsze pozytywne, ale taki już urok „bycia na topie". Widziałem jak rodzi się polska branża developerska, jak wzrastają i upadają Wielkie Marki, jak zmienia się i ewoluuje sprzęt, jak młodzi i narwani „precz z komercją!!!" z giełd komputerowych stają się biznesmanami oraz twórcami gier.

Tak, zrzynałem tu ze słynnego monologu replikanta z Blade Runnera. Tyle że jego finalna fraza *„Wszystkie te chwile znikną jak łzy w deszczu. Czas umierać..."(**)* zdecydowanie mi się nie podoba jako pointa. Dlatego wolę owe wspominki zakończyć nieco inaczej. Otóż w czasie I wojny światowej pewien ciężko ranny polski legionista, któremu lekarze nie dawali nadziei, usłyszał za oknem polowego szpitala dziwne stukanie. Okazało się, że zapobiegliwy sanitariusz przygotowywał mu trumnę. Ranny przekornie skomentował to fraszką: „sanitariusz robi trumnę... a ja jemu gówno umrę!". I – chyba głównie na złość łapiduchowi – wydobrzał i dożył sędziwego wieku. Czego sobie, CDA i wam wszystkim życzę. |CDA|

(*) Patrz: mój cykl tekstów w CDA w 2016.
(**) Była to improwizacja Rutgera Hauera, nieprzewidziana w scenariuszu. Ironią losu i replikant Roy Batty, i Rutger umarli w 2019...

NA LUZIE

naluzie@cdaction.pl



CD-ACTION 1/1996

„To nie jest żart primaaprilisowy. To, co trzymają Państwo w rękach, jest najprawdziwszym, realnym i rzeczywistym pierwszym numerem naszego nowego dwumiesięcznika – CD-ACTION" – pisze we wstępniaku naczelny raczkującego czasopisma, niejaki Kucharz Jerzy. Poprawa, mam nadzieję, przyjdzie z czasem.

Już z rogu okładki CD-ACTION dowiaduję się, że do numeru dołączony jest CD-ROM, CD-ROM-y służą też za jej podlew, CD-ROM jest elementem logo, co więcej – rozwiązawszy krzyżówkę – mogę wygrać napęd CD-ROM. Pozostaje mieć nadzieję, że CD-ROMania zostanie z czasem wyparta przez rozwiązanie bliższe współczesnemu odbiorcy, jak np. zdrapki.

Duży plus należy się wydawnictwu (Silver Shark), za bycie tak polskim, jak wczesna Kasia Bujakiewicz albo zimny krupnik. Mam dzięki temu pewność, że redakcja nie składa się z chodzących na pasku Stasi volksdeutschów, a Angela Merkel osobiście nie zleca dziennikarzom, by ci promowali budowę Nord Stream 2, publicznie rezygnowali z powojennych reparacji lub załączali do każdego numeru przygodówki Daedalic Entertaiment. Gdyby wkroczył niemiecki kapitał: z pewnością by tak było.

CD-Action 01/1996 punktuje jednak nie tylko lokalnością, ale i uprzejmym tonem. „Przypadł mi w udziale zaszczyt nie lada: będę starał się przybliżyć Państwu aplikację pod każdym względem wyjątkową i niepowtarzalną, prawdziwy majstersztyk technologii informatycznej" – pisze recenzent Delphi, programu do nauki programowania. Apostrofy („Czytelniku", „Graczu", „Państwo") są zaś pisane wielką literą. By powiściągnąć konwenanse, przydałby się kącik z listami, w którym anonimowy redaktor przeszmuglowałby – tak dla odmiany – kilka zgryźliwych uwag.

W recenzjach masno. Navy Strike wymaga na dysku „aż kilkadziesiąt MB miejsca", pionierski The Need For Speed nie pójdzie bez „procesora Pentium 75"; najtrudniej jednak będzie nam oswoić się z Crusader: No Remorse, oferującym „nietypową, izometryczną perspektywę, do której trzeba się przyzwyczaić". Cóż – jak trzeba, to trzeba. Z pewnością nie warto się jednak przyzwyczajać do Warcrafta II („ludzie, elfy i krasnoludki muszą stawić czoła krwiożerczym smokom, trolom i grom"), Wormsów („Czy bohaterem gry może zostać zwyczajny robak, ogrodowa gąsienica?" – sentencjonalnie pyta krytyk) oraz Mortal Kombat 3 („ bezlitosne pojedynki w ramach turnieju, którego pomysł mógł się narodzić tylko w głowie osobnika o nieźle spaczonej osobowości lub który zaserwował nam gość reprezentujący ciemne siły pragnące zawładnąć wszechświatem"). Ten ostatni tytuł może jednak wyznaczyć standardy sterowania. („Gracz nr 1 steruje Page-ami, insertem i strzałkami kursora. Gracz nr 2 – klawiaturą z literami"). Nawiasem mówiąc, jego recenzję popełnił niejaki Krzysiek, któremu doradzałbym obranie jakiejś chwytliwej ksywy. Np. Papkin.

W ramach deseru dostajemy dział shareware, scenę komputerową (złożoną chyba przez Alberta Hoffmana), rubrykę z kodami „Tipsomania" (której ewidentnie brakuje spółgłoski) oraz profetyczny felieton niejakiego Witka. („Chrońmy przyrodę. Publikujmy w internecie. Tam nie używamy papieru"). No i dwie reklamy: „zapisywalnego CD-ROM double + Easy CD Pro (5000 zł)" oraz sklepu, w którego ofercie znajdziemy Sexual fantasies i Alfred Chicken.

Czy 52-stronicowy magazyn zacznie nadawać ton branżowej prasie? Ta, jasne, za jakieś 300 numerów.

[Mateusz „Papkin" Witczak]]

MEGAPORADNIK

Laptopy dla graczy

Przegląda oferty sklepów: **Jakub „Crazy" Jarosz**

Jesień to okres, kiedy najczęściej rozglądamy się za nowym laptopem – czy to do szkoły, na studia, czy to do pracy lub nawet już z myślą o prezencie świątecznym. Podpowiadamy zatem, które modele są warte zainteresowania i na co zwracać uwagę podczas zakupu.

Tradycyjnie jednak najpierw omawiamy poszczególne podzespoły i przedstawiamy szereg porad, na co zwracać uwagę, a czego się wystrzegać przy zakupie notebooka. Siłą rzeczy zakładamy, że głównym celem – albo przynajmniej jednym z głównych – będzie możliwość zagrania w najpopularniejsze, a w przypadku najdroższych modeli, również najbardziej wymagające gry.

W dalszej części materiału przygotowaliśmy też omówienie dwunastu naszym zdaniem wartych uwagi laptopów. Najtańsze to urządzenia w cenie do 3000 zł. Najbardziej rozbudowany segment to sprzęt kosztujący do 5500 zł, który siłą rzeczy jest najbardziej uniwersalny: tu możemy już i pograć, i popracować. Najdroższe laptopy trafiły do trzeciej grupy, której przedstawiciele to maszyny, które bardzo często mogą stanowić alternatywę dla gamingowego peceta – to jednak bardzo drogie zabawki. To oczywiście jedynie wybór z szerokiej oferty rynkowej. Każdorazowo, rzecz jasna, nasze propozycje można zmodyfikować, dobierając przykładowo ten sam model, ale różniący się choćby lepszym procesorem lub układem graficznym, jeśli tylko jest to możliwe.

CPU

Czyli innymi słowy procesor. Wbrew pozorom z punktu widzenia gracza jednostka obliczeniowa, choć jest istotna, to wcale nie jest najważniejsza. Rola procesora jest oczywiście niezwykle ważna, gdyż zapewnia on moc obliczeniową niezbędną do prawidłowej pracy karty graficznej – ale jego wydajność przekłada się na osiągi w mniejszym stopniu.

Mamy dwóch producentów procesorów: AMD i Intel. Każdy w swoim portfolio ma dosłownie zatrzęsienie przeróżnych modeli, podzielonych na serie, rodziny, generacje i wersje. Istny miszmasz, który dla osoby słabo obeznanej z tematyką komputerów może być nieczytelny. Jak zatem wybrać? Albo skąd wiedzieć, czy procesor w tym lapku, który akurat wpadł nam w oko, jest dobry? Najlepiej skonfrontować wybór z zamieszczonymi obok wykresami wydajności. Opisując każdy segment cenowy, wspominamy, za czym warto się rozglądać, dysponując konkretną kwotą – patrząc zaś przekrojowo, należy w tym miejscu zaznaczyć, że w przypadku laptopów gamingowych w grę wchodzą procesory ósmej i dziewiątej generacji Intela oraz mobilne Ryzeny trzeciej – przynajmniej wg nazewnictwa, bo w praktyce technologia odpowiada desktopowej generacji drugiej – generacji AMD. Wszystkie starsze od wymienionych układy mogą już od swych młodszych braci odstawać. Procesor jest podzespołem w 99% przypadków niewymiennym – należy więc dobrze przemyśleć wybór, gdyż z danym kawałkiem krzemu najpewniej zostaniemy aż do momentu wymiany całego urządzenia.

Na koniec kwestia układów dziesiątej generacji Intela. Przy okazji targów IFA (relacja w bieżącym numerze CD-Action) zaprezentowano urządzenia wyposażone w procesory z rodziny Ice Lake i Comet Lake. Są to jednak jednostki obliczeniowe (o TDP wynoszącym maks. 28 W), które trafiły do laptopów biznesowych i ogólnego zastosowania. Próżno wypatrywać tam urządzeń gamingowych z prawdziwego zdarzenia. Jeśli chcesz mieć topowy układ, to wciąż najlepszym jest laptop z procesorem z tradycyjnego peceta lub wysokowydajny mobilny układ dziewiątej generacji.

GPU

Karta graficzna, to to, co nas najbardziej interesuje, jeśli kupujemy maszynę do grania. Im mocniejsza, tym więcej klatek na sekundę uzyskamy w grach, a co za tym idzie – będziemy w stanie płynnie i komfortowo zagrać w bardziej wymagające produkcje,

i to z grafiką renderowaną na wysokim poziomie detali. Karta graficzna to też kolejny z podzespołów, który najczęściej do wymiennych nie należy, więc jeśli różnica między słabszą a mocniejszą kartą graficzną wynosi „parę stówek", to mimo wszystko warto je dorzucić, bo gdy za rok-dwa okaże się, że upragniona gra nie chce wystartować, to tych kilkuset złotych nie da się dołożyć.

Producentów GPU mamy trzech. Pierwszy – Intel (tak, ten od procesorów) wytwarza tylko układy zintegrowane, które do grania się nie nadają. Jeśli zatem ktoś próbuje nam sprzedać gamingowy laptop z grafiką Intela, to możemy mu od razu podziękować. Kolejni dwaj to Nvidia, produkująca karty GeForce, i AMD, które robi Radeony. Każda z tych firm ma w swoim portfolio kilka wartych uwagi kart w różnych przedziałach cenowych (choć jeśli chcesz największej wydajności, zostają tylko karty GeForce). Podobnie jak przy prockach, tak i tu jest sporo różnych modeli, i najlepiej przy wyborze w pierwszej kolejności zerknąć na wykresy wydajności.

RAM

Czyli pamięć operacyjna – przestrzeń, w której przechowywane są wszystkie uruchomione na komputerze programy. To, co nas interesuje, to standard, zwany też generacją RAM-u – bierzemy pod uwagę tylko DDR4. W drugiej kolejności patrzymy na pojemność pamięci. Dla graczy minimum to 8 GB, a 16 GB to optimum z zapasem na przyszłość. Wszystko powyżej to na razie inwestycja bez celu, bo wzrostu wydajności nie uświadczymy. Czemu nie mniej niż 8 GB? Ponieważ wiele gier wymaga takiej ilości, żeby w ogóle się uruchamiały. Pamiętajcie też, że RAM zazwyczaj (jedynie w przypadku kompaktowych modeli jest on wlutowywany w płytę główną) da się do laptopa dołożyć. Więc zakup mniejszej pojemności z zamiarem rozszerzenia w przyszłości jest na ogół jak najbardziej OK.

DYSK

Możemy się tu spotkać z trzema technologiami. HDD, czyli klasyczne napędy talerzowe: są tanie i pojemne, ale niestety wolne. SSD – są superszybkie i zapewniają błyskawiczny start komputera oraz wszystkich aplikacji na nim zainstalowanych, a co za tym idzie, podnoszą komfort codziennej pracy. Ostatnio można je zakupić w znacznie obniżonych cenach, dlatego naszym zdaniem jest to wydatek konieczny. Zakup laptopa bez dysku SSD jest po prostu błędem. Na koniec pozostaje SSHD, czyli hybryda obu tych technologii, którą radzimy już sobie darować – no, chyba że dostaniemy ją w cenie zamiast HDD. Najlepszą możliwością są dwa dyski w laptopie: SSD w roli dysku systemowego + HDD jako magazynu na dane. Szczególnie że mniejsze dyski flash (na system i ulubione gry) są obecnie dość tanie: ok. 80 zł za 120 GB i ok. 110 zł za 240 GB.

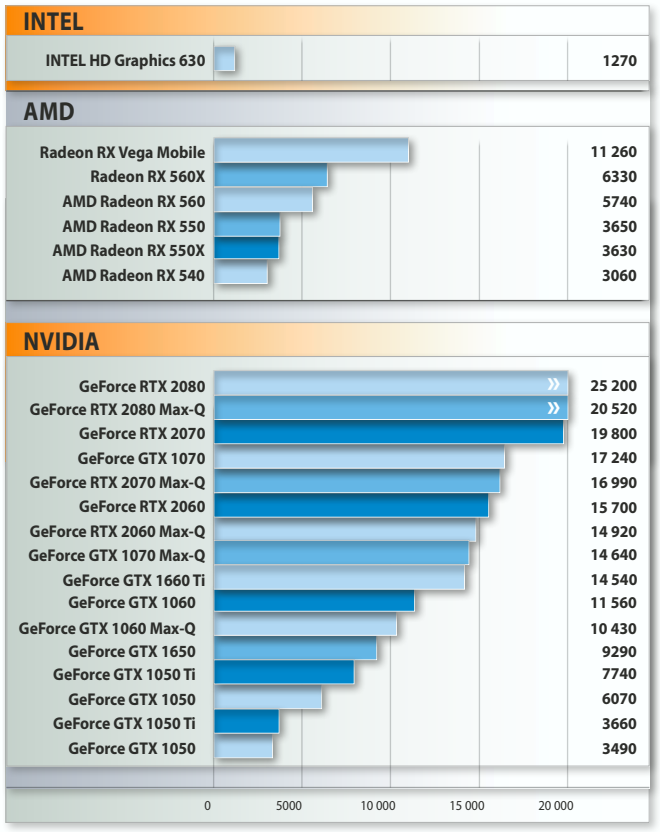
MATRYCA

Czyli innymi słowy ekran laptopa. Ma swoją przekątną, czyli rozmiar, rozdzielczość przekładającą się na to, jak ostry jest wyświetlany obraz i powłokę, która może być matowa lub błyszcząca. Ponadto matryce mają odmienne technologie wykonania. W przypadku maszyn z wyższej półki warto zwrócić uwagę na technologie wspierające, jak G-Sync czy FreeSync, które odpowiadają za wyświetlanie obraz bez wad w postaci np. rozdarć obrazu (ang. screen tearing). Dla uproszczenia, optymalnym wyborem jest matryca Full HD, czyli taka o rozdzielczości 1920 x 1080, koniecznie matowa. Fajnie, jeśli będzie wykonana w technologii IPS, PLS lub EWV, a rewelacyjnie, gdy dostaniemy częstotliwość odświeżania 120 Hz lub więcej. Obecność G-Synca lub FreeSynca to też dodatkowe atuty. Czego się wystrzegać? Rozdzielczości HD (1366 x 768) i HD+ (1600 x 900) – bo takie ekrany mają obraz słabej jak na dzisiejsze czasy ostrości. Stanowcze nie mówimy też błyszczącej powłoce, bo w jasno oświetlonych pomieszczeniach ekran zamieni się nam w lusterko. A co z przekątną? To już kwestia gustu, ilości pieniędzy i oczekiwanej mobilności.

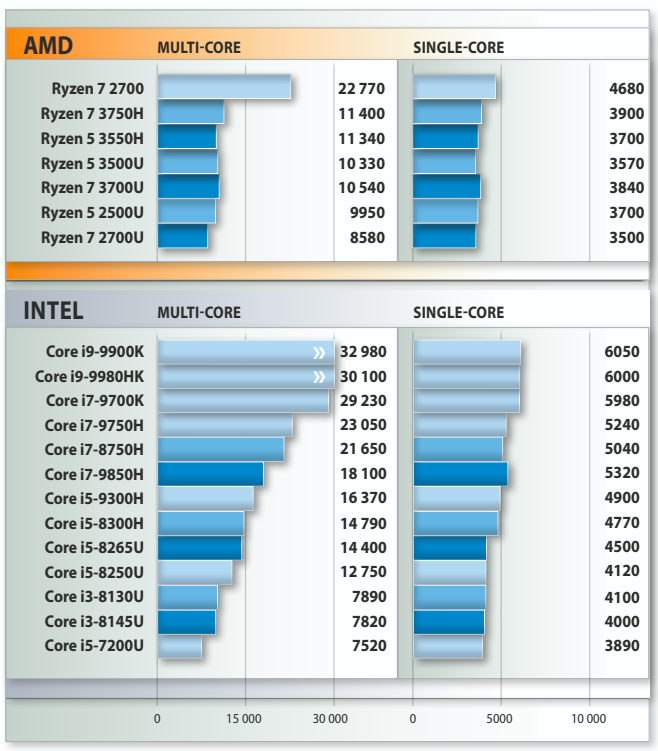
CAŁA RESZTA

Pojemność akumulatora, liczba głośników, materiał, z jakiego wykonano obudowę, typ karty sieciowej, liczba portów etc. to wszystko parametry, którym nie sposób odmówić znaczenia, ale w żaden sposób nie wpływają one na wydajność w grach – każdy powinien więc znaleźć złoty środek, zależnie od zasobności portfela.

WYDAJNOŚĆ W 3DMARKU (FIRE STRIKE, GRAPHICS)



WYDAJNOŚĆ W PROGRAMIE GEEKBENCH 4.4



Modele optymalne (3000-5500 zł)

Przedział, który umownie nazwijmy średnim, obejmuje kwoty, za które możemy znaleźć najwięcej wartych uwagi gracza laptopów – dlatego przedstawiamy tutaj aż sześć propozycji.

Większy budżet wiąże się w tej sytuacji z możliwością kupienia laptopów z wydajniejszymi podzespołami, co przekłada się na możliwość zagrania w gry na wyższych ustawieniach graficznych – czyli na to, co lubimy najbardziej. Pamiętajcie jednak, że nie zawsze droższy znaczy lepszy. Koniecznie zwracajcie uwagę na parametry sprzętu, gdy dokonujecie zakupu!

Dysponując kwotą ponad 3000 zł, kartę graficzną wybieramy spośród produktów Nvidii, gdyż AMD niestety nie posiada tu wartych uwagi modeli. Całkowite minimum to GeForce GTX 1650 – a najlepiej od razu pokusić się o coś odrobinę mocniejszego. Wciąż dobrym pomysłem jest stary, ale jary GTX 1060. Z nowszych modeli – jeśli tylko nie musimy brać na krechę – wybieramy GTX-a 1660 Ti lub RTX-a 2060.

Jeśli chodzi o procesory, to spośród produktów AMD ciekawą propozycją jest Ryzen 7 3750H, prym jednak wiodą procesory Intela. Minimum to układy z rodziny Intel Core i5, najlepiej dziewiątej generacji, ew. ósmej, ale z końcówką H oznaczającą wysoką wydajność. Jeśli budżet pozwala, nic nie stoi na przeszkodzie, a wręcz wskazane jest, żeby kupić notebook z Core i7, ale ponownie: albo ósma, albo dziewiąta generacja. Starsze nie są już opłacalne, więc należy się ich wystrzegać – gdzieniegdzie jeszcze zalegają w magazynach.

Kupując laptopa za takie pieniądze, **koniecznie trzeba dołożyć te**

PRZEGRZEWANIE I THERMAL THROTTLING

Zjawisko thermal throttlingu polega na obniżeniu wydajności przegrzewających się podzespołów. Wynika to z faktu, że układy – zamknięte przecież w ciasnej i stosunkowo mało przewiewnej obudowie – pracują z temperaturą wyższą od przewidzianej przez producenta. W celu ich schłodzenia komputer więc automatycznie „zmniejsza obroty". Dzięki throttlingowi spada więc pobór mocy i ilość wydzielanego podczas pracy ciepła – jest to więc dobre zabezpieczenie przed „zajechaniem" laptopa. W praktyce natomiast przekłada się niejednokrotnie na odczuwalne spadki wydajności w grach, zazwyczaj w najmniej odpowiednich momentach.

Jak sobie z tym radzić? Jedyne sensowne, choć niekoniecznie idealne rozwiązanie to stosowanie podkładki chłodzącej o wysokiej wydajności. Z własnych doświadczeń polecamy dwa modele: SilentiumPC Glacier NC400 oraz CoolerMaster NotePal XL.

3DMark 6700

Acer Aspire 7 – NH.GXCEP.028

Procesor	Intel Core i5-8300H (4,0 GHz, 4 rdzenie, 8 wątków, 8 MB cache)
Karta graficzna	Nvidia GeForce GTX 1050 Ti, 4096 MB GDDR5
Ekran	15,6", 1920 x 1080 Full HD, matowy, LED, IPS
Pamięć RAM	8 GB, maks. 32 GB DDR4
Dysk twardy	512 GB PCIe + możliwość montażu dysku SATA
Napęd optyczny	brak
Wymiary	382 x 263 x 27,6 mm
Waga	2,28 kg
System operacyjny	Windows 10 Home PL
Maksymalny czas pracy na baterii	ok. 3 h
Cena	**3500 zł**

Średni segment cenowy otwieramy laptopem marki Acer, który do typowo gamingowych nie należy, ale oferuje bardzo przyzwoite parametry, które pozwolą zagrać we wszystkie gry, jakie obecnie dostępne są na rynku, przynajmniej ze średnimi ustawieniami grafiki. Mamy tutaj „znany i lubiany" procesor Intel Core i5-8300H, który w połączeniu z GTX-em 1050 Ti tworzy bardzo wydajny tandem. Do tego 8 GB RAM-u z możliwością rozbudowy do aż 32 GB, pojemny i bardzo szybki dysk SSD PCIe 512 GB oraz rewelacyjną matrycę IPS. Konfigurację dopełnia w pełni aluminiowa obudowa oraz podświetlana klawiatura. W cenie laptopa dostajemy też Windows 10. Acera należy też pochwalić za znikomą awaryjność i rewelacyjny, prawdopodobnie najlepszy serwis gwarancyjny. Laptop nie ma też problemów z temperaturami pracy.

3DMark 8070

MSI GL63 9SC-203XPL

Procesor	Intel Core i5-9300H (4,1 GHz, 4 rdzenie, 8 wątków, 8 MB cache)
Karta graficzna	Nvidia GeForce GTX 1650, 4096 MB GDDR5
Ekran	15,6", 1920 x 1080 Full HD, matowy, LED
Pamięć RAM	RAM: 8 GB, maks. 32 GB DDR4
Dysk twardy	256GB SSD + możliwość montażu dysku SATA
Napęd optyczny	brak
Wymiary	383 x 260 x 29,5 mm
Waga	2,3 kg
System operacyjny	brak
Maksymalny czas pracy na baterii	ok. 3 h
Cena	**3500 zł**

Drugi laptop z segmentu średniego jest w tej samej cenie, co wcześniej przedstawiony Acer. Na czym polegają różnice? Otóż mamy tutaj procesor dziewiątej generacji oferujący moc obliczeniową o około 5% wyższą, a także nowszy układ graficzny GTX 1650, który w większości przypadków przyniesie wzrost liczby klatek w grach o około 10%. Reszta to standard, czyli dysk SSD 256 GB oraz 8 GB RAM-u. HDD nie ma, ale bez problemu można go dołożyć. MSI specjalizuje się w modelach gamingowych, co widać już na pierwszy rzut oka: w przypadku tego modelu dostaniemy niezwykle przyjemne udogodnienia, z których warto wymienić szybką, niskoprofilową i podświetlaną klawiaturę, specjalną kartę sieciową, kolejkującą ruch sieciowy tak, aby priorytet w korzystaniu z łącza miały gry. Ponadto laptop cechuje się dobrej jakości dźwiękiem i wydajnym chłodzeniem.

100-300 zł i wybrać dodatkowy dysk SSD. Nie zwiększy on wydajności, ale komfort pracy będzie nieporównywalnie wyższy. W przypadku pamięci **RAM** minimum to 8 GB, aczkolwiek **polecamy od razu zaopatrzyć się w 16 GB,** gdyż pamięć operacyjna odczuwalnie potaniała i nie kosztuje już majątku – a więcej niż 8 GB zdecydowanie się przyda.

Na koniec ekran. Niektóre laptopy w tym segmencie mają matryce o wyższej częstotliwości odświeżania (120-144 Hz), co jest doskonałą propozycją dla entuzjastów szybkich FPS-ów czy też popularnych ostatnio gier typu Battle Royale. Warto zwrócić na to uwagę, gdyż tego rodzaju ekrany wyświetlają płynniejszy obraz.

3DMark 8070

Dream Machines G1650-15PL90

Procesor	Intel Core i7-9750H (4,5 GHz, 6 rdzeni, 12 wątków, 12 MB cache)
Karta graficzna	Nvidia GeForce GTX 1650, 4096 MB GDDR5
Ekran	15,6", 1920 x 1080 Full HD, matowy, LED, IPS
Pamięć RAM	RAM: 16 GB, maks. 32 GB DDR4
Dysk twardy	480GB SSD + można domontować dysk SATA lub dysku SSD PCIe
Napęd optyczny	brak
Wymiary	361 x 258 x 34,5 mm
Waga	2,1 kg
System operacyjny	brak
Maksymalny czas pracy na baterii	ok. 3 h
Cena	**4200 zł**

Dream Machines to laptopy oparte na tak zwanych kadłubkach Clevo, czyli potocznie rzecz ujmując – składaki. W praktyce oznacza to, że w tej samej obudowie możemy spotkać przeróżne konfiguracje podzespołów. W tym wypadku mamy laptopa z kartą graficzną GeForce GTX 1650 oraz procesorem Intel Core i7-9750H, co przekłada się na bardzo wysoką wydajność. Do tego dochodzi 16 GB pamięci RAM i bardzo pojemny dysk SSD. Ale czy wzrost ceny względem poprzedniego urządzenia MSI o niebagatelną kwotę 700 zł jest w tym wypadku uzasadniony? I tak, i nie. Mamy bowiem dość podobną wydajność w grach (ok. 4-5% różnicy na korzyść DM), można więc uznać, że lepszy procesor i pojemniejszy RAM nie dają aż tak bardzo wymiernych korzyści. Co zatem wyróżnia laptop DM? Możliwość modyfikacji konfiguracji sprzętowej i wymiany np. karty graficznej.

3DMark 12 900

Lenovo Legion Y540-17-81Q40035PB

Procesor	Intel Core i7-9750H (4,5 GHz, 6 rdzeni, 12 wątków, 12 MB cache)
Karta graficzna	Nvidia GeForce GTX 1660 Ti, 6144 MB GDDR6
Ekran	17,3", 1920 x 1080 Full HD, matowy, LED, IPS
Pamięć RAM	16 GB, maks. 32 GB DDR4
Dysk twardy	256 GB SSD PCIe + 1 TB HDD 5400 rpm
Napęd optyczny	brak
Wymiary	400 x 290 x 32 mm
Waga	2,78 kg
System operacyjny	brak
Maksymalny czas pracy na baterii	ok. 2,5 h
Cena	**4900 zł**

Sprzęt bardzo wyraźnie ukierunkowany już dla użytkownika intensywnie grającego. Gamingowa seria Legion jest powszechnie znana – głównie ze względu na rewelacyjny stosunek ceny do parametrów. Tutaj mamy GTX-a 1660 Ti połączonego z Intel Core i7-9750H i uzupełnionego o 16 GB RAM. Taka konfiguracja pozwoli zagrać niemal we wszystko na wysokich ustawieniach poziomu detali – zarówno teraz, jak i przez najbliższe 2-3 lata. Do tego dostajemy przyzwoitą matrycę o przekątnej 17 cali. Na koniec warte wzmianki są podświetlana klawiatura i ciekawy system gwarancyjny, do którego zyskujemy dostęp po zarejestrowaniu zakupu w ciągu 30 dni. Mamy wówczas pewność realizacji napraw w maksymalnie 5 dni. Gdzie zatem jest haczyk? Otóż laptopy Lenovo, szczególnie serie gamingowe, cierpią na znaczący thermal throttling.

3DMark 14 180

ASUS TUF Gaming FX505-AL014

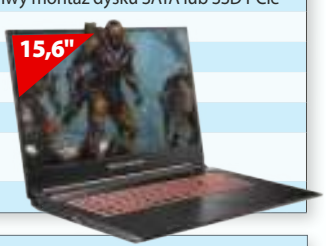
Procesor	AMD Ryzen 7 3750H (4,1 GHz, 4 rdzenie, 8 wątków, 6 MB cache)
Karta graficzna	Nvidia GeForce RTX 2060, 6144 MB GDDR6
Ekran	15,6", 1920 x 1080 Full HD, matowy, LED, EWV, 120 Hz
Pamięć RAM	16 GB, maks. 32 GB
Dysk twardy	512 GB SSD M.2 + możliwy montaż drugiego dysku SATA
Napęd optyczny	brak
Wymiary	361 x 263 x 29,5 mm
Waga	2,23 kg
System operacyjny	Microsoft Windows 10 Home PL
Maksymalny czas pracy na baterii	ok. 3 h
Cena	**4900 zł**

Przedostatni laptop w segmencie średniaków to Asus TUF Gaming. Bliźniaczo jak w przypadku modelu z najniższej wyodrębnionej przez nas półki, tak i tutaj mamy matrycę EWV o częstotliwości odświeżania 120 Hz, co znacząco wpłynie na wrażenia z grania. Mamy też podświetlaną klawiaturę, wydajne chłodzenie i dobre nagłośnienie. Co się zatem zmieniło? Główna różnica to najważniejsze podzespoły. W tym przypadku dostajemy duet GeForce'a RTX 2060, czyli pierwszej karty w zestawieniu obsługującej technologię ray tracing, oraz CPU AMD Ryzen 7-3750H. Do tego jest 16 GB pamięci RAM i 512 GB SSD. Wydajność wykorzystanego w budowie tego laptopa procesora ustępuje co prawda i7, ale przekłada się to na cenę – nie znajdziecie tańszego laptopa z układem RTX 2060.

3DMark 14 180

Dream Machines RG2060-15PL16

Procesor	Intel Core i7-8750H (4,1 GHz, 6 rdzeni, 12 wątków, 12 MB cache)
Karta graficzna	Nvidia GeForce RTX 2060, 6144 MB GDDR6
Ekran	15,6", 1920 x 1080 Full HD, matowy, LED, EWV, 120 Hz
Pamięć RAM	16 GB, maks. 32 GB
Dysk twardy	480 GB SSD M.2 + możliwy montaż dysku SATA lub SSD PCIe
Napęd optyczny	brak
Wymiary	361 x 258 x 28 mm
Waga	2,5 kg
System operacyjny	brak
Maksymalny czas pracy na baterii	ok. 3 h
Cena	**5400 zł**



Średni gamingowy segment zamykamy kolejnym składakiem Dream Machines, czyli maszyną bazującą na kadłubku Clevo. Jest to urządzenie dla zwolenników procesorów Intela. Mamy tutaj kartę znaną z poprzedniego zestawu – RTX-a 2060, tym razem zestawionego z procesorem Intel Core i7-8750H. Przekłada się to na wydajność wyższą o około 8-10% w zależności od uruchamianej gry. Do tego kompletu oczywiście najlepiej pasuje 16 GB pamięci RAM, pojemny dysk SSD i cała masa „bajerów", które Dream Machines dodaje do swoich notebooków.

Na koniec trzeba znów pokreślić w tym przypadku oczywiste: tego laptopa możemy rozbudowywać, wymieniając w przyszłości wybrane podzespoły – to bezapelacyjnie bardzo duży plus sprzętu Dream Machines!

Modele z najniższej półki cenowej (do 3000 zł)

Segment określony jako najtańszy wcale do takich tanich nie należy. Wynika to z faktu, że gry są coraz bardziej wymagające, grafika zmierza w kierunku fotorealizmu – stawia więc coraz wyższe wymagania, którym niskobudżetowy sprzęt nie jest w stanie sprostać.

W rezultacie niemożliwe jest kupienie laptopa nadającego się do nowych gier w cenie poniżej czy choćby w okolicy 2000 zł. Kluczowym w tym przypadku kryterium było umożliwienie gry w każdy obecnie dostępny na rynku tytuł przynajmniej w niskich detalach i rozdzielczości Full HD. Pewnym wyjątkiem od tej zasady jest Metro: Exodus. Tytuł ten ma horrendalne wymagania sprzętowe i tu konieczne może okazać się zmniejszenie rozdzielczości.

Zacznijmy od GPU, gdyż to ona wyznacza, w co możemy zagrać. Na wstępie odrzucamy całą rodzinę MX od Nvidii, czyli m.in. MX130, MX150, MX230 i MX250. **Karty GeForce warte uwagi i osiągalne w tym budżecie to GTX 1050 i 1050 Ti.** Na nic wyżej liczyć nie możemy. **Od konkurencyjnego AMD w tym przedziale warto zwrócić uwagę na Radeony RX 550X oraz 560X z naciskiem na tę drugą.** „Radki" o niższej numeracji to karty za mało wydajne.

Kolejnym krokiem jest CPU. W tym segmencie najrozsądniej wybrać Intela, choć AMD też ma jeden warty uwagi model. **Minimum to Core i3-8130U.** Kolejnym modelem wartym uwagi jest AMD Ryzen R5-3550H, natomiast najwydajniejszym procesorem, jaki znajdziemy w laptopie za kwotę do 3000, zł jest I5-8300HQ i właśnie tego modelu radzimy szukać.

RAM, tak jak pisaliśmy wcześniej – **koniecznie nie mniej niż 8 GB i tylko DDR4**. Jeśli chodzi o dysk, polecamy 240-256GB SSD, najlepiej w towarzystwie HDD 1 TB.

3DMark **5450**

Lenovo Ideapad 330-15– 81FK00GMPB

Procesor	Intel Core i5-8300H (4,0 GHz, 4 rdzenie, 8 wątków, 8 MB cache)
Karta graficzna	Nvidia GeForce GTX 1050, 4096 MB GDDR5
Ekran	15,6", 1920 x 1080 Full HD, matowy, LED
Pamięć RAM	8 GB, maks. 20 GB DDR4
Dysk twardy	240 GB SSD + 1000 GB HDD 5400 rpm
Napęd optyczny	brak
Wymiary	378 x 260 x 22,9 mm
Waga	2,14 kg
System operacyjny	brak
Maksymalny czas pracy na baterii	ok. 3 h
Cena	**2550 zł**

Zestawienie otwieramy bardzo atrakcyjnym cenowo laptopem Lenovo – jednym z dwóch najtańszych na rynku o takiej specyfikacji. Najpewniej jest to najbardziej opłacalny zakup, jakiego możemy obecnie dokonać: tandem bardzo wydajnego, czterordzeniowego i5-8300H oraz GTX-a 1050 z 4 GB pamięci własnej. Partneruje im 8 GB pamięci RAM z możliwością rozbudowy do 20 GB, a także dwa dyski, z czego jeden to SSD 240 GB. Za to wszystko zapłacimy 2550 zł. A dodatkowo dostaniemy podświetlaną klawiaturę. Z drugiej strony należy wziąć pod uwagę, że notebooki Lenovo nie należą do bezawaryjnych, a rodzina Ideapad nie posiada opcji szybkiego serwisu, którą można spotkać w droższych propozycjach tej firmy. Do tego zjawisko przegrzewania – thermal throttlingu – nie jest w przypadku tego modelu niczym niecodziennym.

3DMark **5450**

HP Pavilion Power 15-bc402nw

Procesor	Intel Core i5-8300H (4,0 GHz, 4 rdzenie, 8 wątków, 8 MB cache)
Karta graficzna	Nvidia GeForce GTX 1050, 4096 MB GDDR5
Ekran	15,6", 1920 x 1080 Full HD, matowy, LED
Pamięć RAM	8 GB, maks. 32 GB DDR4
Dysk twardy	240 GB SSD + 1000 GB HDD 5400 rpm
Napęd optyczny	brak
Wymiary	383 x 259 x 24,4 mm
Waga	2,20 kg
System operacyjny	brak
Maksymalny czas pracy na baterii	ok. 3 h
2549	**2550 zł**

Jako drugi proponujemy Laptop HP Pavilion Power, czyli propozycję tańszej gamingowej serii znanego wszystkim HP. Charakterystyczna czarno/grafitowo-zielona kolorystyka dodaje notebookowi drapieżnego wyglądu, a tak jak pisaliśmy powyżej, najbardziej opłacalna – za te pieniądze wręcz rewelacyjna – specyfikacja sprawia, że jest to sprzęt naprawdę godny polecenia. Minusem jest brak podświetlanej klawiatury. Skoro sprzęt ma takie same parametry w tej samej cenie, co omawiany wcześniej Lenovo, to który wybrać? Na to pytanie niezwykle trudno odpowiedzieć. HP z pewnością ma znacznie lepszy serwis niż Lenovo, natomiast bardzo smukła konstrukcja obudowy powoduje jeszcze większe problemy z chłodzeniem. W praktyce bez podkładki chłodzącej ani rusz. Wybierając między dwiema dobrymi urządzeniami, nie można wybrać źle.

3DMark **5510**

Asus TUF Gaming FX505DY-AL016

Procesor	AMD Ryzen 5 3550H (4 rdzenie, 8 wątków, 6 MB cache)
Karta graficzna	AMD Radeon RX 560X, 4096 MB GDDR5
Ekran	15,6", 1920 x 1080 Full HD, matowy, LED, 120 Hz, EWV
Pamięć RAM	8 GB, maks. 32 GB DDR4
Dysk twardy	256 GB SSD PCIe + możliwość montażu dysku SATA
Napęd optyczny	brak
Wymiary	361 x 263 x 26 mm
Waga	2,13 kg
System operacyjny	brak
Maksymalny czas pracy na baterii	ok. 3 h
Cena	**2700 zł**

Asus TUF Gaming to seria notebooków, które swoim designem nie pozostawiają najmniejszych wątpliwości odnośnie do ich przeznaczenia. Gamingowy rodowód podparto kilkoma udogodnieniami dla entuzjastów elektronicznej rozrywki. To sprzęt dla fanów AMD: mamy tutaj bardzo przyzwoitego Ryzena 5 3550H oraz Radeona RX 560, który ma niemal identyczną wydajność, co ujęty w poprzednich propozycjach z tego segmentu GTX 1050. Patrząc dalej, mamy 8 GB RAM-u i 256 GB SSD na PCIe (czyli szybszy niż zwykłe dyski SATA). Co prawda w laptopie brakuje drugiego dysku, ale istnieje możliwość dokupienia go za ok. 200 zł. Na szczególną uwagę zasługują matryca wykonana w technologii EWV 120 Hz i rewelacyjne chłodzenie. Zjawisko thermal throttlingu nie jest mu zatem straszne. Jako bonus dostajemy z kolei ponadprzeciętnej jakości nagłośnienie.

Modele z najwyższej półki cenowej (powyżej 5500 zł)

Najdroższy segment w naszym zestawieniu to laptopy bezkompromisowe. Gamingowe potwory, które często niewiele mają wspólnego z mobilnym graniem, gdyż z racji wagi i gabarytów nikt o zdrowych zmysłach nie pokusi się o zabieranie ich ze sobą, szczególnie w dłuższe trasy.

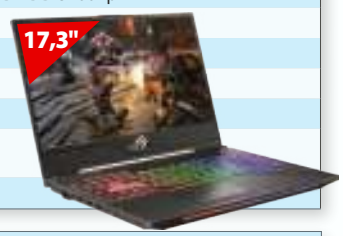
Niemniej jednak są to notebooki o ponadprzeciętnej wydajności. Podzespoły, które bierzemy w tym wypadku pod uwagę, to topowe układy każdego z producentów. W przypadku GPU minimum to RTX 2070 Max-Q, a najlepiej pokusić się o jego pełną wersję (czyli bez oznaczenia Max-Q – taki paradoks). Topowy układ to RTX 2080 i bez zastanowienia można go wybrać, jeśli tylko cena laptopa z tą kartą na pokładzie nie jest nam straszna. Nawiasem mówiąc, w poprzedniej edycji poradnika polecaliśmy kartę Radeon Vega 56. Niestety, obecnie bardzo straciła ona na opłacalności – z tego względu tym razem lepiej skierować uwagę na GPU rodem z Nvdii.

CPU? Intel Core i7-8750H lub i7-9750H – oba są jak najbardziej dobrym wyborem. Jeśli natomiast po wyjęciu portfela z kieszeni wysypują się nam z niego same „pięćsetki", to bierzemy sprzęt z procesorem Intel Core i9-9980HK i nie martwimy się niczym. Można też pokusić się o konstrukcje z... desktopowymi procesorami – w przypadku kadłubków Clevo jest to jak najbardziej możliwe. Oczywiście nie można sobie wyobrazić highendowego laptopa dla graczy bez dysku SSD, najlepiej jednak wybrać NVMe – jest on niekiedy nawet 4 razy szybszy niż zwykły dysk SDD. RAM? Bierzemy minimum 16 GB, choć przy sprzęcie tej klasy 32 GB będzie bardziej odpowiednie. Warto też pomyśleć o matrycach 120-144 Hz, najlepiej uzupełnionych technologią G-Sync. A reszta? Wedle waszego uznania. I stanu konta.

3DMark 16 810

ASUS ROG Strix GL504GW-ES079A

Procesor	Intel Core i7-8750H (4,1 GHz, 6 rdzeni, 12 wątków, 12 MB cache)
Karta graficzna	Nvidia GeForce RTX 2070, 8192 MB GDDR6
Ekran	15,6", 1920 x 1080 Full HD, matowy, LED, EWV, 144 Hz
Pamięć RAM	16 GB, maks. 32 GB
Dysk twardy	256 GB SSD M.2 + 2 TB HDD 5400 rpm
Napęd optyczny	brak
Wymiary	361 x 262 x 28,3 mm
Waga	2,37 kg
System operacyjny	brak
Maksymalny czas pracy na baterii	ok. 3 h
Cena	**7600 zł**



Segment „hajendów" rozpoczynamy laptopem gamingowej serii Strix marki Asus. Na pokładzie mamy dobrze znany i ujęty w kilku poprzednich propozycjach procesor Intel Core i7-8750H, ale tym razem towarzyszy mu RTX 2070, czyli druga (a w zasadzie to trzecia, jeśli rozdzielimy RTX-a 2080 na wersję zwykłą i Max-Q) najwydajniejsza pojedyncza karta graficzna stosowana w laptopach. Taki tandem zagwarantuje możliwość zagrania we wszystko na najwyższych ustawieniach grafiki, zarówno teraz, jak i przez najbliższe 2-3 lata. Do kompletu mamy 16 GB RAM, dwa dyski oraz matrycę EWV 144 Hz. O dodatkach takich jak podświetlana gamingowa klawiatura, dobre nagłośnienie, karta sieciowa sprofilowana pod gry czy wydajne chłodzenie nie wspominamy, bo w sprzęcie tej klasy to po prostu pozycje obowiązkowe i oczywiste zarazem.

3DMark 14 180

Dream Machines RX2080-15PL18

Procesor	Intel Core i7-9700K (4,9 GHz, 8 rdzeni, 8 wątków, 12 MB cache)
Karta graficzna	Nvidia GeForce RTX 2080, 8192 MB GDDR6
Ekran	15,6", 1920 x 1080 Full HD, matowy, LED, 144 Hz
Pamięć RAM	16 GB, maks. 32 GB
Dysk twardy	480 GB SSD + 1 TB HDD 5400 rpm
Napęd optyczny	brak
Wymiary	386 x 258 x 38 mm
Waga	3,4 kg
System operacyjny	brak
Maksymalny czas pracy na baterii	ok. 3 h
Cena	**11 500 zł**

I kolejny Dream Machine w naszym poradniku. Wzrost ceny jest przeogromny, ale wynika on z zastosowania desktopowego procesora Intel Core i7-9700K, który nie dość, że ma wydajność o około 20% wyższą niż zastosowany wcześniej CPU mobilny, to jeszcze gwarantuje możliwość samodzielnego podkręcenia go, by tym samym wycisnąć ze sprzętu jeszcze więcej. Jeśli chodzi o GPU, mamy tutaj najwydajniejszą kartę dla graczy, jaką znajdziemy w laptopach, tj. RTX-a 2080, którego wydajność jest wyższa o 40-50% niż w przypadku RTX-a 2070 ujętego we wcześniejszej propozycji. Do tego oczywiście standard, jeśli chodzi o RAM i dyski: 16 GB pamięci operacyjnej oraz duet SSD+HDD. Warto podkreślić, że laptop wyposażono w matrycę o odświeżaniu 144 Hz z dodatkową technologią G-Sync.

3DMark 20 750

Acer Helios 700-NH.Q4YEP.008

Procesor	Intel Core i9-9980HK (4,9 GHz, 8 rdzeni, 16 wątków, 12 MB cache)
Karta graficzna	Nvidia GeForce RTX 2080, 8192 MB GDDR6
Ekran	17,3", 1920 x 1080 Full HD, matowy, LED, IPS, 144 Hz
Pamięć RAM	32 GB, maks. 64 GB
Dysk twardy	1024 SSD M.2 PCIe
Napęd optyczny	brak
Wymiary	430 x 299 x 41,7mm
Waga	4,8 kg
System operacyjny	brak
Maksymalny czas pracy na baterii	ok. 2 h
Cena	**15 500 zł**

Zestawienie kończymy notebookiem, który trudno nazwać przenośnym – a na pewno nie można nazwać go tanim. Za wydajność odpowiada tu połączenie RTX-a 2080 z najwydajniejszym procesorem spotykanym obecnie w notebookach gamingowych, czyli i9-9980HK (przewyższa on nawet desktopowego i7-9700K, który znalazł zastosowanie w poprzednim laptopie DM). Obraz dopełnia 32 GB pamięci RAM, dwa dyski SSD M.2 PCIe o łącznej pojemności 1 TB oraz przeznaczona do grania matryca o częstotliwości 144 Hz. Na uwagę zasługuje wysuwana razem z modułem touchpada klawiatura, która znacząco poprawia ergonomię pracy, ale też zapewnia lepszą cyrkulację powietrza i chłodzenie. To ciekawa propozycja tylko dla osób z głęboką kieszenią. Jak ktoś już go jednak kupi, to nie będzie żałował – trudno o coś lepszego.

Logitech G915 Lightspeed

Cena: 1060 zł | Dostarczył: Logitech | logitechg.com

PARAMETRY • **Dodatkowe klawisze:** 5 klawiszy na makra, 3 na profile, blok multimedialny, klawisze obsługi łączności, makr oraz podświetlenia, klawisz Game Mode • **Programowalne klawisze:** wszystkie • **Długość kabla:** 180 cm • **Sposób podłączenia:** bezprzewodowo przez dongle USB, kablem USB, poprzez Bluetooth • **Podstawka pod nadgarstki:** brak • **NKRO:** 10 klawiszy • **Inne:** wyłączalne podświetlenie RGB, przełączniki GL Clicky, pokrętło regulacji głośności, dwustopniowe nóżki, wbudowana bateria (do 30 h przy maksymalnej jasności, do 135 dni bez podświetlenia) • **Wymiary:** 475 x 150 x 22 mm • **Waga:** 1 kg

POWER!

Najlepsza na rynku klawiatura bezprzewodowa dla graczy.

To bez wątpienia produkt klasy premium i sprzęt, który zachwyca swoją linią. Klawiatury mechaniczne zdążyły już przyzwyczaić nas do sporych gabarytów i dość topornej bryły – a tu jest zgoła inaczej! Wykonana z aluminium obudowa wraz z wystającymi nad jej obrys klawiszami ma ledwie 22 mm wysokości. W zasadzie trudno uwierzyć, że to bezprzewodowy „mechanik". Wątpliwości jednak rozwiewają się przy pierwszym kontakcie. Bardzo przyjemne, klikające przełączniki pod grzybkami aktywują się już po 1,5 mm, pełny skok to zaś 2,7 mm. Dzięki temu oraz zastosowaniu znanej już ze wcześniejszych produktów Logitecha technologii Lightspeed klawiatura jest wyjątkowo wręcz szybka i nadaje się do grania na profesjonalnym poziomie, a wrażenia z użytkowania – nie licząc drobnych wad, o których za chwilę – są niesamowite.

Klawisze podświetlono indywidualnie diodami RGB. Całość jest, rzecz jasna, w pełni konfigurowalna. Podobnie zresztą możemy wpływać na obłożenie klawiszy i dodatkowych przycisków zgrupowanych w panelu po lewej stronie. Konfigurację sprzętu zapisujemy w ramach trzech profili, którym odpowiadają przyciski pozwalające wygodnie się przełączać między konfiguracjami. Cieszy możliwość regulacji podświetlenia z poziomu klawiatury: możemy użyć kombinacji pięciu stopni podświetlenia i dziewięciu profili podświetlenia, w tym dwóch tworzonych przez gracza. Nic więc nie stoi na przeszkodzie, żeby np. podświetlić klawisze używane w ulubionych grach. Fajną funkcją jest też możliwość połączenia z innymi urządzeniami przez Bluetooth.

Gdybym miał wskazać minusy, to dopatrzyłem się trzech, z czego pierwszy – brak podstawki pod nadgarstki – jest w zasadzie nieistotny. Klawiatura jest na tyle niska, że zwyczajnie można się bez takowej obejść. Drugi minus wiąże się z podświetleniem. Po jego wyłączeniu klawiatura staje się nieczytelna: litery wówczas zlewają się z barwą klawiszy, co może stanowić problem dla osób niepiszących bezwzrokowo. Szkoda też, że tam, gdzie mamy po dwa znaki, podświetlany jest tylko jeden – górny. Dolny jest namalowany, co sprawia – mówiąc nawiasem – że przy wyłączonej iluminacji widać go lepiej.

Pozostała jeszcze jedna, największa wada: cena. Pewnie już popatrzyliście, ile kosztuje G915 – cóż, kwota jest kosmiczna. Kwestii tej nie rozwiązuje wybór bliźniaczego modelu z kablem: G815 to sprzęt niewiele tańszy i tu lepszym wyborem może okazać się konkurencja, np. Roccat 120 Aimo. Równocześnie jednak klawiatura Logitecha – już w swej bezprzewodowej wersji – to produkt w zasadzie bezkonkurencyjny i mimo wymienionych wad najlepsze urządzenie tego typu na rynku. Bezapelacyjnie wygrywa zarówno z G613 tej samej firmy, jak i z Corsairem K63 Wireless – dwiema konstrukcjami bez kabla, które bardzo sobie cenię. Obydwie wymienione są jednak znacząco tańsze. Wybór więc wcale taki oczywisty nie jest. ■ **Krigore**

PODSUMOWANIE

+ świetny wygląd • bardzo przyjemna w użytkowaniu • bez kabla i lagów • niski profil klawiszy, jak i aluminiowej obudowy • łączność poprzez Bluetooth • dobra żywotność baterii • pokrętło regulacji głośności

− cena! • nieczytelność klawiszy przy wyłączonym podświetleniu • na upartego: brak podstawki pod nadgarstki

OCENA 7

Bloody P80 Pro

Cena: 95 zł | Dostarczył: Bloody | www.bloody.pl

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 7 (w tym programowalnych: 4) plus rolka (przewijanie programowalne) • **Długość kabla:** 1,8 m • **Rodzaj sensora:** optyczny PMW3360, do 12 000 dpi, 250 ips, 20 g • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** aluminiowe ślizgacze, oprogramowanie Bloody7, makra, przełączniki Light Strike M 100 mln kliknięć, kabel w oplocie, dodatkowe przyciski strzałów • **Wymiary:** 120 x 56 x 37 mm • **Waga:** 111 g

To bez wątpienia ciekawa myszka – nie tylko ze względu na atrakcyjną cenę, ale i możliwości. Wewnątrz znajdziemy sensor PMW3360, co przekłada się tu na wysoką precyzję. Gryzoń działa świetnie, a za sprawą aluminiowych ślizgaczy wzorowo współpracuje z materiałowymi podkładkami. Niestety, wyraźnie gorzej radzi sobie w przypadku innych, twardszych podłoży (plastik, blat biurka). Minusem są również chybotliwe przyciski boczne: gdy oprzemy o nie kciuk, wyczujemy wyraźne luzy. Na tym jednak wady konstrukcyjne się kończą. Kadłubek urządzenia to symetryczna, średniej wielkości bryła, która będzie pasowała do dłoni różnych wielkości. Klik jest przyjemny, sprężysty, a skok klawisza dość płytki. Producent chwali się zastosowaniem mechanicznych przełączników optycznych Light Strike o bardzo niskim czasie reakcji i trwałości 100 mln kliknięć. Oprogramowanie jest toporne w użyciu i początkowo trudne w zrozumieniu – ale już jego możliwości są ogromne. Możemy np. skonfigurować sobie sposób pracy przycisków na grzbiecie, które mogą umożliwić nam np. automatyczne strzały seriami. ■ **Krigore**

PODSUMOWANIE

+ bardzo dobrze wyceniona • wygodna • nie najgorzej wygląda • bardzo dobry sensor • metalowe ślizgacze

− chybotliwe boczne przyciski • nieintuicyjny software z kiczowatym interfejsem • gorzej radzi sobie z niemateriałowymi powierzchniami

OCENA 8

Info

Nowe telefony Apple'a

Podczas niedawnej konferencji Apple zaprezentował nowe telefony z rodziny iPhone. To modele 11, 11 Pro i 11 Pro Max. Jak można było przypuszczać, rewolucji nie ma. Sercem urządzeń będzie procesor A13 Bionic, model podstawowy wyposażono w podwójny aparat 12 Mpix f/1.8 oraz 12 Mpix f/2.4 o kącie widzenia 120 stopni i ekran LCD 6,1 cala o rozdzielczości 1792 x 828, czyli niewystarczający nawet do filmów Full HD. Lepiej będzie w przypadku bogatszych, a zarazem droższych wersji. Tu dostaniemy wyświetlacze OLED o wyższych rozdzielczościach, zestaw aparatów zaś uzupełnił trzeci 12 Mpix f/2.0. Przemilczanymi przez Apple faktami są pojemność pamięć operacyjnej i baterii. „Jedenastka" ma 4 GB RAM-u i baterię 3110 mAh, z kolei wersje Pro mają po 6 GB RAM-u i ogniwa o pojemności odpowiednio 3190 i 3500 mAh. Ceny? Cóż, Apple'owskie: najsłabszy iPhone 11 z 64 GB kosztuje 3600 zł, najwydajniejszy Pro Max z 512 GB – 7500 zł.

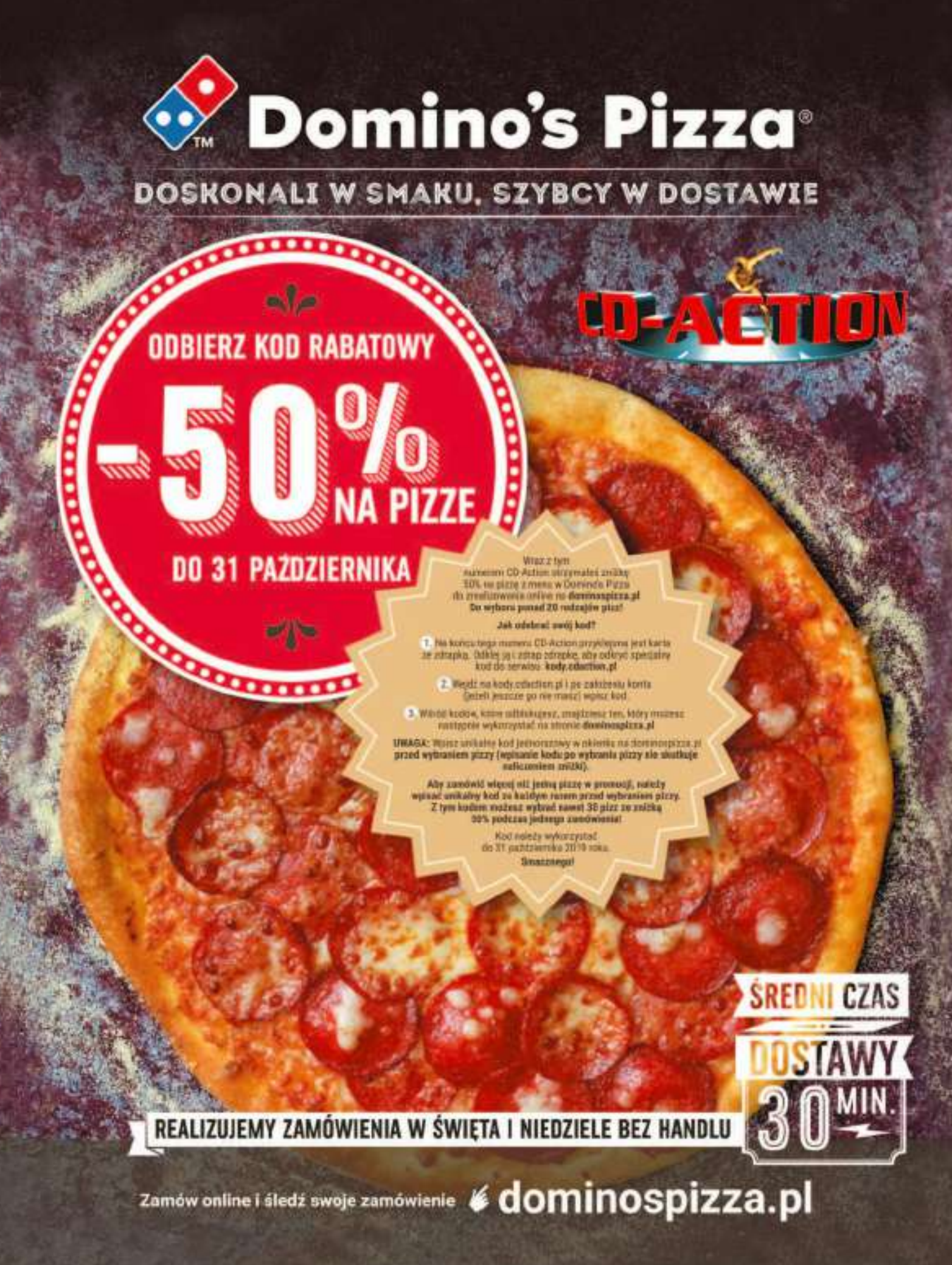
www.apple.com

Ray tracing w nowej konsoli Xbox

Przy okazji premiery Gears 5 reżyser artystyczny studia The Coalition, Colin Penty, w rozmowie z Gamespotem wyjawił, że nowa konsola Xbox – póki co określane nazwą Scarlett – będą miały sprzętową obsługę technologii ray tracing. Innymi słowy – w układzie graficznym konsoli, którą najpewniej zobaczymy w przyszłym roku, podobnie jak w nowych GPU Nvidii, pojawią się dedykowane rdzenie odpowiedzialne za śledzenie promieni świetlnych. Warto tu jednak zaznaczyć, że konsola będzie działać w oparciu o technologię powstającą przy współpracy z AMD.

www.xbox.com

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.


Domino's Pizza®
DOSKONALI W SMAKU, SZYBCY W DOSTAWIE
CD-ACTION
ODBIERZ KOD RABATOWY
-50% NA PIZZE
DO 31 PAŹDZIERNIKA
Wraz z tym numerem CD-Action otrzymałeś zniżkę 50% na pizzę z menu w Domino's Pizza do zrealizowania online na dominospizza.pl
Do wyboru ponad 20 rodzajów pizz!
Jak odebrać swój kod?
1. Na końcu tego numeru CD-Action przyklejona jest karta ze zdrapką. Odklej ją i zdrap zdrapkę, aby odkryć specjalny kod do serwisu kody.cdaction.pl
2. Wejdź na kody.cdaction.pl i po zalogowaniu konta (jeżeli jeszcze go nie masz) wpisz kod.
3. Wśród kodów, które odblokujesz, znajdziesz ten, który musisz następnie wykorzystać na stronie dominospizza.pl
UWAGA: Wpisz unikalny kod jednorazowy w rekordu na dominospizza.pl przed wybraniem pizzy (wpisanie kodu po wybraniu pizzy nie skutkuje naliczeniem zniżki).
Aby zamówić więcej niż jedną pizzę w promocji, należy wpisać unikalny kod za każdym razem przed wybraniem pizzy. Z tym kodem możesz wybrać nawet 30 pizz ze zniżką 50% podczas jednego zamówienia!
Kod należy wykorzystać do 31 października 2019 roku.
Smacznego!
ŚREDNI CZAS DOSTAWY 30 MIN.
REALIZUJEMY ZAMÓWIENIA W ŚWIĘTA I NIEDZIELE BEZ HANDLU
Zamów online i śledź swoje zamówienie dominospizza.pl

IFA Berlin
nowości sprzętowe

Biegał między stoiskami: **Krigore**

Odbywające się co roku w Berlinie targi sprzętowe IFA to świetna okazja, żeby zaprezentować światu nowinki technologiczne. Wśród wszelakiej maści wystawców elektroniki użytkowej zaprezentowali się również producenci szczególnie bliscy sercom graczy. Byliśmy, zobaczyliśmy i – nierzadko – zachwyciliśmy się zaprezentowanym tam sprzętem.

Królewski fotel dla gracza

Acer Predator Thronos Air to gamingowy fotel-potwór, który należy traktować jako ciekawostkę. No, chyba że kogoś stać na wyłożenie, bagatela... 55 tys. zł. Na ten ogromny zestaw składa się świetnej jakości fotel kubełkowy z funkcją masażu oraz stelaż, na którym zamontujemy zestaw komputerowy. To przede wszystkim wychodzące łukiem za oparcia fotela ramię zdolne udźwignąć trzy monitory o maksymalnej wadze 15 kg każdy, ale także blat na klawiaturę i myszkę. W specjalnym miejscu ustawimy komputer, komfort dopełni miejsce na nogi, a za gamingowy sznyt odpowiada charakterystyczny dla Acera design uzupełniony podświetlanymi panelami. Całość waży ponad 300 kg, wygląda jak z filmu s.f. i... jest tańsza od poprzedniej wersji tego zestawu.

Hama Soundcup-D

Nie zabrakło też małych, acz przyjemnych ciekawostek. Hama, dla przykładu, na swoim stanowisku pokazała podwójny głośnik Bluetooth, który można w razie potrzeby rozpiąć i ustawić go, by grał w trybie stereo. Gdyby zaistniała taka konieczność, mogą też działać niezależnie od siebie, obsługując dwa urządzenia Bluetooth.

Pierwszy OLED w rozdzielczości 8K

LG wystawił telewizory korzystające z matryc OLED 8K. Co tu dużo mówić: barwy i poziom detali obrazu wgniatają w ziemię – to trzeba zobaczyć na własne oczy. Cena zresztą też przyprawia o zawał: ekran o przekątnej 88 cali ma kosztować 30 tys. dolarów... Pozostaje liczyć, że za parę lat będzie to standard.

Boskie laptopy

Pod terminem „Project Athena" kryje się nie tyle jedno urządzenie, co ich cała grupa. Wraz z wejściem mobilnych procesorów dziesiątej generacji Intel wprowadził program certyfikacji laptopów o nazwie Project Athena. By móc poszczycić się tym certyfikatem, laptop z nowym CPU Intela musi spełnić kilka warunków, z których najważniejsze to odpowiednio długa praca na baterii: na jednym ładowaniu urządzenie powinno wytrzymać 16 godzin oglądania filmów, 9 godzin intensywnego użytkowania sieci, a po rozładowaniu 30 minut uzupełniania energii ma wystarczyć na 4 godziny pracy. Na targach IFA pokazano kilka urządzeń, które są zgodne z zasadami programu, m.in. Lenovo Yogę S940 i C940.

Nowe serce flagowców z Chin

Huawei zademonstrował dwa nowe procesory dla smartfonów. Kirin 990 i 990 5G korzystają z tych samych rdzeni, różnią się jednak częstotliwością – ten drugi jest nieco szybszy, ponadto lepiej będzie sobie radził z obsługą sztucznej inteligencji. Kluczowa jest jednak w jego przypadku obsługa technologii 5G. Obydwa za to będą sobie radzić z nagrywaniem wideo w 4K w 60 kl/s i 8K w 30 kl./s. Procesory trafią do kolejnych topowych telefonów koncernu z logo Huawei i Honor – sprzętowo powinno być więc wyśmienicie. A jeśli chodzi o soft – cóż, zobaczymy. Na temat konfliktu z rządem USA chiński gigant się nie wypowiadał.

300 Hz w laptopach Acera i Asusa

Tego póki co nie mają nawet gamingowe komputery stacjonarne. Zarówno Asus, jak i Acer ogłosiły wprowadzenie do sprzedaży laptopów z ekranami o częstotliwości odświeżania 300 Hz. W przypadku tego pierwszego to ROG Zephyrus S GX701, z kolei u Acera – Triton 500. By wykorzystać potencjał tak szybkich matryc, obydwa laptopy wyposażono w topowe podzespoły. Za urządzenie Acera trzeba będzie pod koniec roku zapłacić co najmniej 9 tys. zł.

Telefon dla graczy

Asus pokazał ROG Phone II – telefon dla graczy, który śmiało można określić mianem najpotężniejszego. Sercem urządzenia jest procesor Snapdragon 855 z układem graficznym Adreno 640, ekran to AMOLED HDR o przekątnej 6,59 cala i odświeżaniu 120 Hz, z kolei pamięć wewnętrza zależnie od wersji ma pojemność 512 GB lub 1 TB. Smartfon jest dość duży, jednak dzięki temu konstruktorzy zmieścili w obudowie akumulator o pojemności 6000 mAh. Wygląda dość agresywnie, ale równocześnie elegancko. Do Polski trafiła wersja z mniejszą ilością pamięci – kosztuje 4 tys. zł.

EA SPORTS
FIFA20
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT

- EA SPORTS™ VOLTA - nowy tryb ulicznej piłki
- UEFA Champions League, Europa League
- Stwórz swój zespół w FIFA ULTIMATE TEAM™

PREMIERA GRY: 27.09.2019

KONSOLEIGRY.PL

ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: WYDAWNICTWO BAUER, CD-ACTION, SŁONIMSKIEGO 1A, 50-304 WROCŁAW

Hej! I tak oto dotarliśmy do 300. numeru CDA i bodaj 297. odsłony AR. Ale z tej okazji nie będzie dziś nadmiernej celebracji (choć oczywiście coś tam się pojawi). Poczekamy z nią na spóźnialskich, do których dopiero teraz dotarło „cooo?! ...300?! O kurczę" i na pewno będą się chcieli z nami podzielić swymi refleksjami. Liczę na to, liczę na was i wasze listy! A póki co – miłej lektury!

EGS – OSSSO CHOZZI?

Wytłumaczcie mi "o so chosi jakby" z tym całym hejtem do EGS? Bo wydawało mi się, że dobrze jest, gdy na rynku pojawia się nowy gracz, bo:

a) skutkuje to ożywczym fermentem i w większości przypadków przynosi profity dla odbiorców (obniżki cen, próba przyciągnięcia klienta promocjami etc.);

b) darmowej grze nie patrzy się w kod:). (Pomijam MOCNO subiektywny fakt, że większość gier jest niewarta uwagi – po ściągnięciu i zainstalowaniu po 10 minutach usuwam je z dysku; choć taki Oxenfree w innych okolicznościach by mi przepadł).

9kier: Co za rażący brak gustu! Akurat Epic daje naprawdę dobre indyki.

MrJedi: Spartanie nie biorą nikogo żywcem, drobiu też to dotyczy. This is Sparta!!!

Okazuje się jednak, że nie mam racji. Przynajmniej przeglądając "internety" można odnieść wrażenie, że EGS to największe zło, jakie mogło spotkać branżę przynajmniej od czasu zbroi dla konia i loot boksów, porównywalne być może z krachem rynku z 1983 r.

To samo kiedyś pisano o Steamie, Originie, Uplayu...

MrJedi: Dzisiaj każda nowa idea musi przejść etap hartowania w ogniu hejtu. Przetrwa lub umrze. This is Sparta!!!

Dlaczego tak wielkim problemem jest zainstalowanie kolejnego klienta-programu z grami (jak liczył redaktor Papkin – o ile mnie pamięć nie myli – 16 kliknięć)?

9kier: Ototo!

MrJedi: Bo nie wszyscy dają radę na polu bitwy, dla niektórych te 16 kliknięć to ich Termopile. This is Sparta!!!

Może dlatego, że choć od premiery EGS minęło już sporo czasu, ów klient pozbawiony jest wielu PODSTAWOWYCH funkcjonalności (daleko nie sięgając – koszyk na zakupy, system weryfikacji konta itd.), a jednocześnie EGS wkurza graczy swą... hmm... niekonwencjonalną polityką promocyjną (czytaj – roczną wyłącznością na rozmaite tytuły, których twórcy czasem zbierali kasę od ludzi na ich produkcję, obiecując darczyńcom, że będą je mogli kupić na Steamie?).

9kier: Bo przecież to taki wielki problem dla niektórych ludzi, że mają w tle odpalony jeden launcher, a nie drugi... Mam też wrażenie, że oburzeni zapominają o tym, że Epic nie wykrada tych gier podstępnie, tylko podpisuje umowy, które wymagają zgody obu stron – również developera lub wydawcy. Dlaczego dostaje się więc przede wszystkim sklepowi Epica, nie rozumiem.

MrJedi: Business is Sparta!

Tym bardziej, że sam, nie będąc wielkim hardkorowcem mam zainstalowanych chyba z 5 czy 6 różnych klientów, bo tak teraz niestety jest, że każdy większy wydawca chce mieć swój własny sklep. Dlaczego nie liczy się gra sama w sobie, tylko "otoczka" – że mogę pisać recenzję („nue podobalaa mnie siem ta giera bo malo wybuhuw. 0/10"), szukać znajomych (w grze singlowej...), czytać marketingowy bełkot wyglądający dla niepoznaki jak news niezależnego dziennikarza czy pytać się na forach jak się robi stafe rocket jump?

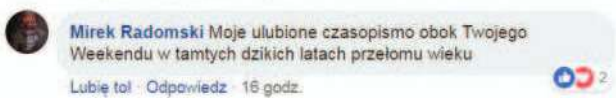
Może dlatego, że ludzie się przyzwyczaili, że takie opcje „im się po prostu należą", szczególnie gdy na taką grę wykładają sporą kasę? A poza tym fora pomagają też z rozmaitymi problemami, a teraz dochodzi do paradoksów, że ludzie zakładają tematy o grach z EGS... na forum Steama, bo EGS im nie daje takiej możliwości.

MrJedi: A jeśli da, czy ludzie to zauważą? Czy też polegną jak tych dwóch Spartan z chorobą oczu po bitwie pod Termopilami? This is Sparta!

Ok, rozumiem, że część z tych opcji jest jak najbardziej przydatna (feedback ze strony współgraczy w przypadku problemów technicznych po nowym patchu), ale wszędzie powinien być jakiś umiar. Czy świat już tak bardzo zidiociał na punkcie social mediów, że nie liczy się to, że gra dostarcza miłych chwil, muszę na każdym kroku chwalić się osiągnięciami i swoim miejscem w światowym rankingu? Jeśli o "miodności" gry decydować mają tylko jej "social features", to ja dziękuję, postoję.

MrJedi: Na polu bitwy lepiej się ruszać, bo social media w takich miejscach są bezwzględne – łatwo można oberwać porcję szpil w plecy. This is Sparta!

Wracając jednak do początku maila, podobnie moim zdaniem wygląda sprawa z save'ami w chmurze (czy po polskawemu: "sejwami"). Zgadzam się z redaktorką 9kier, że grając w redakcji i zabierając pracę do domu, nie chce ponownie przechodzić tego samego etapu ponownie i synchronizacja sejwów to wybawienie.



Jednakże, jak było podniesione na Waszej stronie w paru komentarzach pod rzeczonym artykułem, większość graczy ma jeden komputer/laptop i zapis w chmurze ani ich ziębi, ani grzeje.

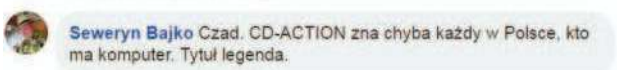
Większość ludzi jest zdrowa. Po co komu szpitale? Żeby zadowolić tych paru kwękających marudów? Uważasz, że taka logika jest słuszna? No właśnie...

9kier: Od dawna pracuję już z domu, więc obecnie również ani mnie to ziębi, ani grzeje. Wciąż uważam jednak, że to niezbędna opcja, w skrajnych przypadkach ratująca sejwa.

MrJedi: Nie bierzemy sejwów, zwycięstwo lub śmierć! This is Sparta!

Jasne, przy zmianie sprzętu przenoszenie sejwów jest prostsze; gdy coś się porobi z dyskiem, taki backup jest jak najbardziej na miejscu. Tyle, że awarii nie przewidzisz, robienie kopii zapasowych we własnym zakresie powinno być wytatuowane po wewnętrznej stronie nadgarstka, a po przesiadce na nowy komputer i tak trzeba wszystko od nowa instalować – czemu więc nie przenieść sejwów na nośnik i zgrać je do nowego systemu? Aż tak technologia rozleniwiła masy?

No dobrze, to czemu sami nie pieczemy chleba, a kupujemy gotowy? Nie polujemy, a idziemy do rzeźnika? Nie zapalamy pochodni, a włączamy światło? Odpowiem – bo to prostsze. Technologia ma nam ułatwiać życie.



9kier: Swoje ważniejsze sejwy trzymam z tego powodu na Dropboksie. Co nie zmienia faktu, że nie chciałabym, abyśmy wrócili do czasów przenoszenia ich na pendrive'ach.

MrJedi: Ja pamiętam czasy przenoszenia na dyskietkach. That was Sparta!!!

Jeszcze raz w tym miejscu podkreślę, że piszę z mocno SUBIEKTYWNEJ pozycji. Osobiście nie mam pełnego przekonania do Wielkiego Internetu i informatyzowania wszystkiego co się da. Może to takie moje szczęście, ale jeśli coś wymaga podpięcia do sieci, to na pewno będą z tym problemy i nie będzie działać co najmniej w 4 przypadkach na 10. Sprawdzono organoleptycznie na serwisach z serialami i właśnie sejwach w chmurze. Po ogłoszonej triumfalnie (nie bez przekory, że dopiero...) opcji zapisywania w internecie stanów Moonlightera, ten po jednej próbie synchronizacji zawiesił się, ściągnął wirusa i obraził na cały świat. Nie pomogło odinstalowanie, reset, prośby do Tima Sweeneya i wychodzenie z pokoju na czas wgrywania się programu. Pomogło dopiero całkowite usunięcie pozostałości po Moonlighterze, wyczyszczenie kwarantanny i z dużym opóźnieniem mogę się cieszyć tym roguelitem dopiero od niedawna. Nie muszę chyba dodawać, że od razu wyłączyłem zapis w chmurze?

OK, ale co chciałeś tym udowodnić? To, że samochody czasem się psują, dowodzi, że powinniśmy znów zacząć jeździć konno?

MrJedi: Jakie konno?! W sandałkach na stópkach poginać! This is Sparta!!!

9kier: Dowód anegdotyczny to żaden dowód. Ale jeśli lubisz sobie utrudniać życie, proszę bardzo.

Na sam koniec chciałbym jeszcze zapytać na ile jest prawdą, że odpuszczacie na jakiś czas trochę bardziej "wyżej budżetowych" produkcji (takich AAa) na rzecz bardziej "indyczych" pozycji na waszych Zdrapkach®? Trochę szkoda, bo mile wspominam ogrywanie Assassin's Creedów, a ostatnio nawet nie chce mi się brudzić odsłaniając kod ze Zdrapki®. Ale to tylko takie moje Narzekanie©:).

Woocash_P

Uwierz, że z wielką chęcią wrzucalibyśmy co miesiąc jakąś grę AAA. Pieniądze na to są. Dlaczego więc tego nie robimy? Krótko mówiąc – „bo do tanga trzeba dwojga". Z bliżej niejasnych powodów zmieniła się polityka Dużych Firm, które po prostu nie chcą już sprzedawać swoich Dużych Gier do takiej formy dystrybucji. Co jednak nie oznacza, że już gier AAA na naszych zdrapkach nie będzie, bo cały czas o to walczymy.

MrJedi: This is Sparta!!!

9kier: Mnie to cieszy, bo pokazujemy graczom, że poza Ubisoftami, EA i Blizzardami istnieje olbrzymia kraina zamieszkiwana przez mniejszych developerów – często bardzo utalentowanych i mogących sobie pozwolić na więcej w kwestii szaleństw z mechaniką.

MrJedi: Żadnej mechaniki, tylko miecz i tarcza! This is Sparta!!!

3 LISTY Z OKAZJI „300"

Jest godz. 0:34. Dzieci śpią, żona też, urlop wzięty, żeby pójść do drugiej pracy – dzisiaj 12 godzin, jutro to samo, ale trzeba jakoś na te bułeczki dorobić. Czytam CD-Action – zostało jeszcze kilkanaście stron, jutro rano do roboty, ale co mi tam dokończę. Mija kilka minut – zadanie wykonane – zaliczony nr… 04/2019, a piszę to w momencie, gdzie już się pojawił w mojej skrzynce pocztowej 08/2019.

Luzik, dobre teksty się nie starzeją. No, może poza newsami.

9kier: Gdybym dostawała złotówkę za każdym razem, kiedy słyszę, że ktoś czyta CDA z opóźnieniem... stówkę miałabym jak nic!

MrJedi: Trzy stówki! This is Sparta!!!

Niestety tak to teraz wygląda – praca, dom, dzieci, kredyt, praca nr 2, jeszcze studia dodatkowo (inżyniera mi się zachciało!) także zaległości nieziemskie. Komiksów już nawet nie kupuję, nadal cześć leży od chyba 2 lat i czeka, z filmami nie lepiej, o grach to tylko mogę teraz poczytać co najwyżej – Wiedźmin 3 od premiery zainstalowany czeka (nie chcę zaczynać i grać po 15 minut, bo to nie ma sensu), z innymi nie lepiej. Kupka wstydu rośnie i chyba do końca życia się z niej nie odkopie.

MrJedi: Wstyd nie wchodzi w grę, musisz zwyciężyć lub polec. This is Sparta!!!

Gdy mając -naście lat chciałeś być dorosły i „robić co chcesz", chyba nie tak to sobie wyobrażałeś, co? I tu apel do wszystkich nastolatków: prawdopodobnie przeżywacie właśnie najbardziej beztroską część swego życia (tak, wiem, macie rozmaite problemy, ale większość z nich z perspektywy 10-20 lat będzie tylko budzić wasze zdziwienie „dlaczego tak się tym przejmowałem?!"). Korzystajcie z tego, a nie marudźcie, jak

COSPLAY

Zajmujesz się cosplayem i chciał(a)byś zobaczyć swoje zdjęcie na łamach AR? Wyślij je do nas (cdaction@cdaction.pl), najlepiej z paroma słowami o tym, jak zrobiłeś(-aś) strój, ile ci to zajęło itp. Zapraszamy do współpracy!

Instagram: https://www.instagram.com/ladywhiteberry/
Fanpage: https://www.facebook.com/cocokozplej/
1. fot. Konwenty Południowe
Postać: Chromowany Rammus z League of Legends

fot. Foto Czarny
Postać: Katarina z League of Legends

macie pod górkę. Górka to dopiero będzie!

MrJedi: It will be Sparta!!!

9kier: I jeden, i drugi pisze głupoty, nie słuchajcie! Po pierwsze, w życiu nie chciałabym wrócić do bycia nastolatką, bo teraz mam czas i możliwości robić to, na co mam ochotę, i nie potrzebuję niczyjego pozwolenia – więc niepełnoletni, wszystko, co najlepsze, dopiero przed wami. Po drugie, radzę zrezygnować wreszcie z obrzydliwego, niszczącego konceptu „kupki wstydu", który robi z grania wywołujący poczucie winy obowiązek, podczas gdy powinno być dokładnie odwrotnie.

MrJedi: Sparta is this?

Kiedyś myślałem sobie, że przecież ja będę grał zawsze, a jak już nie będzie szkoły i żadnych innych „przeszkadzajek" to wtedy dopiero będę spędzał na tym tyle czasu, ile będę chciał. No i w sumie tak było. Zaraz po szkole za pierwszą wypłatę zakupiłem mocną maszynę i wszystko było pięknie. Ale po kilku latach się zaczęło: żona, potem dzieci, mieszkanie, kredyt, wieczny brak czasu i wieczny brak kasy. Ale mimo wszystko przez ten cały czas byliście ze mną, cały czas żyłem tym światem elektronicznej rozrywki, mimo że biernie, ale zawsze. Ale z nadzieją czekam lepszych czasów. Myślę, że gdzieś za te 2,5 roku jak moja córeczka pójdzie do przedszkola (teraz ma 8 miesięcy) to nadrobię zaległości. Zabawne, kiedyś nie wyobrażałem sobie, że można myśleć w takich kategoriach, planować, że będę robił jakąś czynność, która tak naprawdę jest na wyciągnięcie ręki za kilka lat – no ale cóż…

Jest godz. 1:29 a mi pozostaje życzyć wam, abyście się zmieniali, bo „zmiany to istota życia" i od nich nie uciekniemy. Jedyne co musi pozostać w was to ta „iskierka" pasji do tworzenia czegoś dla graczy od graczy. Jeśli tylko będziecie się tego trzymać wszystko będzie dobrze.

fire_diablo

MrJedi: Nie zawiedziemy – wrócimy z tarczą lub na tarczy. This is Sparta.

Dzień dobry. Przyznam, że już od dawna nie miałam Waszego pisma w rękach. Myślałam, że zawiera ono głównie opisy gier, których i tak nie znam. Że z tego wyrosłam. Tym większe jest moje jakże mega miłe zaskoczenie po zajrzeniu do sierpniowego numeru. Kupiłam go TYLKO ze względu na okładkę i info o Cyberpunku 2077. A już przeczytałam prawie cały od deski do deski! Redaktorzy piszą luźno i z jajem, dzięki czemu czasem dosłownie wybucha się śmiechem. No i te niektóre metafory – na miarę Jeremy'ego Clarksona ze starego Top Gear. Poza tym masa ciekawostek i innych fajnych rzeczy do czytania. Super! Wygląda na to, że zyskaliście nową, stałą Czytelniczkę;) dobra, koniec tych peanów, dłużyzny i wazeliny.. Pozdrawiam całą Redakcję, tak trzymać!

Paula

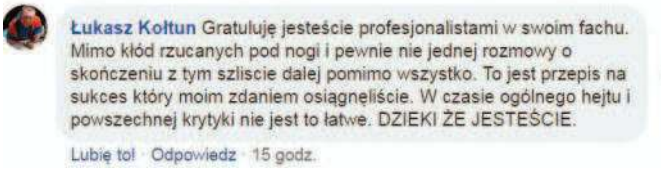
9kier: Pozdrawiam Paulę! <3

Tradycja w narodzie nie ginie. Okazuje się, że po 300 numerach nadal jeszcze żyją jacyś nasi antyfani, nadal są często funkcjonalnymi analfabetami i ciągle zaopatrują się w CDA w klasyczny dla nich sposób.

Gezate ze śmietnika! hahaha paczcie co znalazlem na smietniku [autor dołączył zdjęcie -Smg] ***jak nie wiecie co to muwie to ta wasza gazete co wlasnie na smietnik tylko sie nadaje nawet jakichs kot chcial zarzec co morze być ciekawego w tych smieciach ale i on z obrzyzdeniem odwrucil pysk co wy wogule dajecie w tych swoihc szmirach ze ludzie wywalaja to prawie nie tknięte a tylko rozszarpane w fuurii co za chłam musi tam byc musi skoro nawet kody do tegogówna co dajecie do gazety są NIE NARUSZONE co dowod wysyłam tu sami sie przekonajcie ze nikt nawet już nei kupuje was dal gier chyba zostaly tylko nieudane prezenty w postaci prenumeraty na gwiazdke i dlatego w ogole istniejecie ŻAL.PL zamieszczam kody jak ktos nie wiezy to niech wpisze w steam i uwiezy ze nikt tego juz nie czyta tylko wywala do smieci hahhahaaaa chcialem dac wiecej kodow ale sa juz nie aktualne bo nawet miesioc nie sa warzne***

CANDLE (STEAM) : 5JDJP-KD5QB-XDYAJ
Crazy maschines (steam): T4LFL-6WA8E-N2QFN

A kody są do wykorzystania, jakby co. Kto pierwszy, ten lepszy! Swoją drogą, drogi antyfanie, jeśli ktoś nas kupuje i nie wykorzystuje kodów do gier, to dlatego że nas – nie wiem, czy to ogarniesz rozumkiem – CZYTA i z tego powodu kupuje właśnie. Podpowiemy też, że na śmietniku obok CDA można



też znaleźć puste puszki, złom itd., więc możesz tam zbierać nie tylko nasz magazyn.

9kier: Trudno mi uwierzyć, że to nie jest trolling. :o

MrJedi: Może uciekł z farmy trolli Ministerstwa Sprawiedliwości? This is not Sparta.

NA LISTY ODPOWIADAŁ
TERCET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR JEDI & 9KIER

Zilustrował Marek Lenc (więcej rysunków na DVD!)

Listy publikujemy, zachowując oryginalną pisownię.

PRENUMERATA 2.0

(CZYLI WIĘCEJ DLA CIEBIE)

- **13 kolejnych numerów** prosto do skrzynki pocztowej

CD-ACTION

PRENUMERATA

EDYCJA **KLASYCZNA**

120 zł

Oferta ważna do 26 sierpnia 2019 r.

WARUNKI ZAKUPU PRENUMERATY

Wysyłkę egzemplarzy w prenumeracie realizujemy za pośrednictwem Poczty Polskiej, listami ekonomicznymi – koszt dostawy na terenie kraju ponosi Wydawnictwo. W przypadku prenumeraty wysyłanej poza granice kraju do cen prenumeraty doliczamy opłatę pocztową za list ekonomiczny. Termin dostawy jest zgodny z Regulaminem Poczty Polskiej.

Zapłata: przelewem w ciągu 10 dni, po otrzymaniu faktury proforma wraz z pierwszym egzemplarzem czasopisma. Faktury VAT wystawiamy na życzenie Zamawiającego.

W przypadku pytań lub reklamacji prosimy dzwonić pod numer 22 5170531 w godzinach 9-16 lub wysłać mail na adres: prenumerata@bauer.pl.
Reklamacje: tel. 71 341 20 83 w. 203,
e-mail: reklamacja@cdaction.pl.

Zamawiającemu przysługuje prawo odstąpienia od umowy prenumeraty, bez podania przyczyny i ponoszenia kosztów, jeśli zgłoszenie odstąpienia nastąpi w terminie 14 dni od dnia dostarczenia pierwszego numeru czasopisma. W innych przypadkach obowiązują przepisy Kodeksu Cywilnego oraz ustawa o prawach konsumenta. Wzór pisma o odstąpieniu od umowy znajduje się w Regulaminie sklepu na stronie: prenumerata.bauer.pl.

CD-Action można zaprenumerować: ■ przez stronę **http://prenumerata.bauer.pl**
■ e-mailem: **prenumerata@bauer.pl** ■ telefonicznie: **67 3541605** lub **67 2108605**

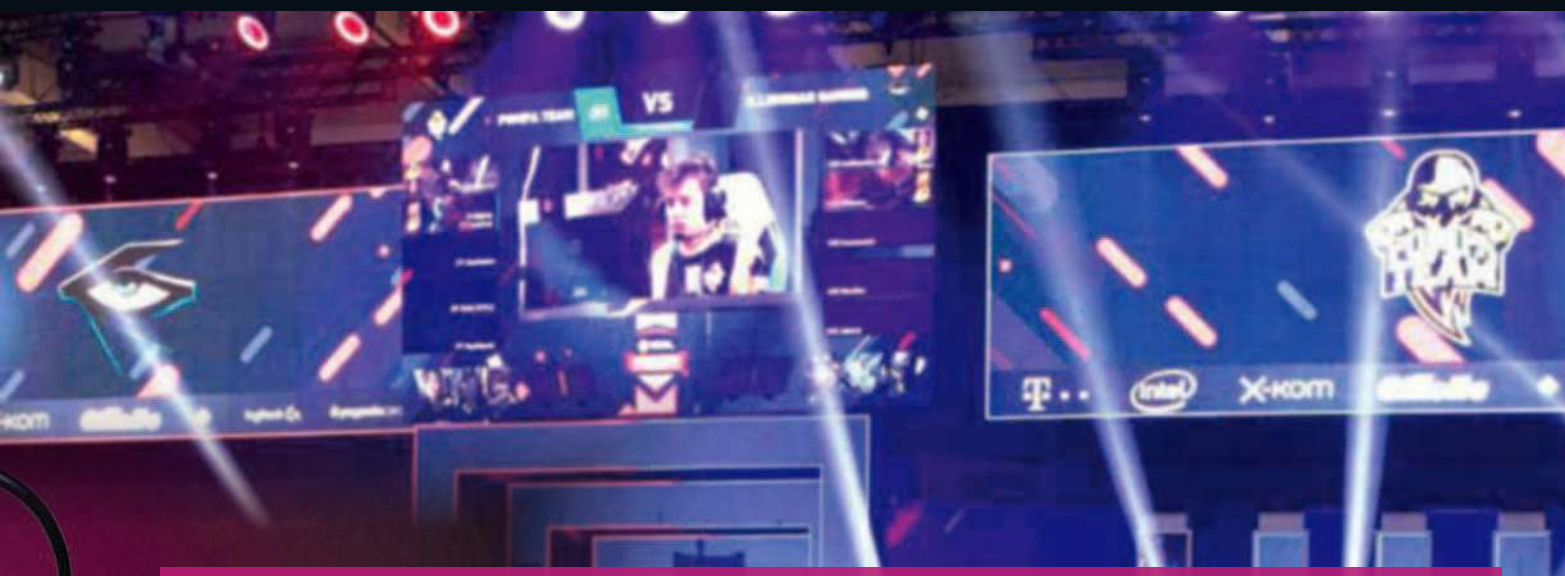
50zł zniżki dla czytelników CD-Action!

Jeśli pojawisz się 18 października w budynku Międzynarodowych Targów Poznańskich z aktualnym numerem CD-Action – tym, który masz właśnie w rękach – otrzymasz megazniżkę na piątkowy VIP Day. Zapłacisz 90 zł zamiast 140!

XIII JUŻ EDYCJA PGA – targów gier komputerowych, rozrywki multimedialnej oraz technologii – zbliża się wielkimi krokami! To największe tego typu wydarzenie w Europie Środkowo-Wschodniej pod względem zarówno po względem liczby uczestników i wystawców, jak i powierzchni targowej. Na imprezie poznasz najnowsze trendy i technologie oraz najważniejszych ludzi gamingowego świata. Weźmiesz udział w wielu zabawach, turniejach i konkursach, także tych dla początkujących graczy. Przede wszystkim jednak poznasz mnóstwo fantastycznych osób, które podobnie jak ty kochają gry.

Kiedy: 18-20 października 2019

Gdzie : Międzynarodowe Targi Poznańskie, ul. Głogowska 14, 60-734 Poznań



Dlaczego warto być na PGA?

Czekają na Ciebie…

- 1500 stanowisk do grania
- Turnieje na żywo – m. in. Counter-Strike: Global Offensive, Overwatch, Fifa, Tekken oraz League of Legends – z nagrodami o wartości ponad 100 000 zł!
- Konkursy z setkami nagród
- Pokazy gier i technologii, w tym VR i MR (tzw. mixed reality)
- Znani streamerzy, blogerzy, e-sportowcy i gwiazdy YouTube'a
- Ponad 150 cosplayerów oraz spektakularny pokaz PGA Cosplay Show
- Indie Games Arena, czyli strefa niezależnych twórców gier powstała we współpracy z Fundacją Indie Games Polska
- Retro Games Arena, czyli ponad 50 gier retro na wiekowym sprzęcie
- Epic Games Music, czyli koncert symfoniczny prezentujący utwory znane z serii takich jak Wiedźmin czy Assassin's Creed
- …i wiele innych atrakcji

76 000

osób odwiedziło Poznań Game Arena w zeszłym roku.

100 000

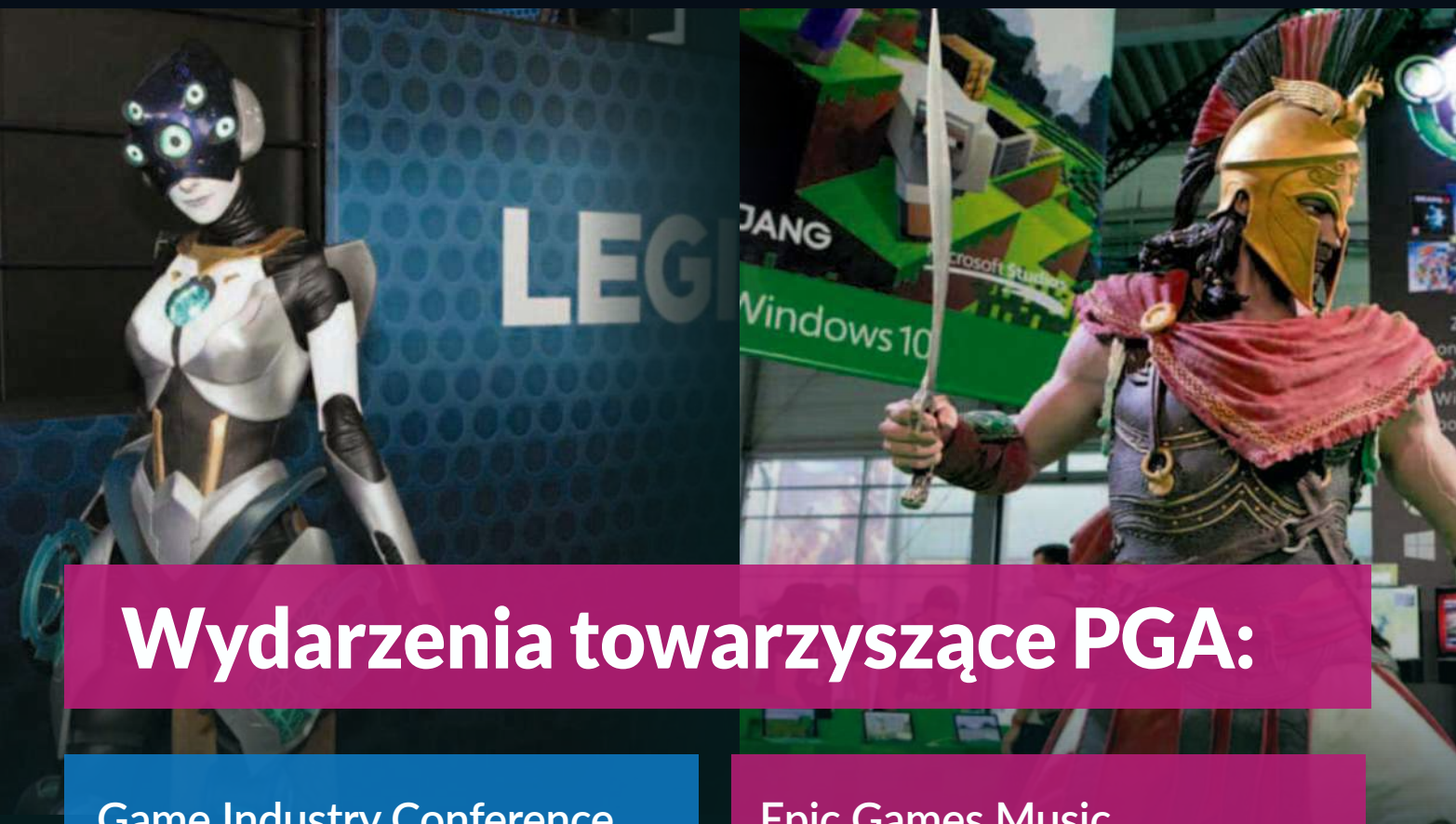
złotych warte będą nagrody do wygrania w turniejach podczas tegorocznej edycji.

130

produkcji niezależnych zostanie zaprezentowanych w strefie Indie Games Arena. Najlepsze z nich mają szansę zwyciężyć w ramach cyklicznego PGA Awards.

220

wystawców – związanych z grami i sprzętem – pojawi się na PGA w tym roku.



Wydarzenia towarzyszące PGA:

Game Industry Conference

To cykliczne wydarzenie znane było niegdyś jako Zjazd Twórców Gier. Konferencja jest adresowana do twórców i pasjonatów tworzenia gier. Jej głównym celem jest zapewnienie wszystkim uczestnikom środowiska do zawierania kontaktów biznesowych, miejsca do dyskusji na temat aktualnych trendów oraz wymiany cennych doświadczeń. Mimo że Game Industry Conference to impreza towarzysząca, nie wymaga zakupu osobnego biletu.

Epic Games Music

Dyrygowana przez Adama Domurata 80-osobowa orkiestra symfoniczna CoOperate Orchestra wraz z Chórem Akademickim UAM zabiorą cię w świat twoich ulubionych serii gier – takich jak Wiedźmin czy Assassin's Creed – w trakcie widowiskowego koncertu zaplanowanego na 18 października. Oprawa wizualna wydarzenia zostanie przygotowana przez wielokrotnie nagradzane studio Platige Image. Jednym z artystów, którzy zaprezentują się na scenie, będzie Ruud Jolie – gitarzysta znanego holenderskiego zespołu Within Temptation. Na wydarzenie obowiązuje osobny bilet.

Stars4Fans

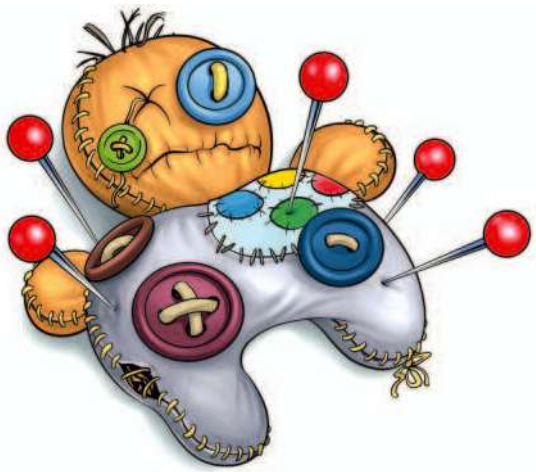
Stars4Fans ponownie zaprasza na dwudniowe spotkanie z gwiazdami YouTube'a i Twitcha. Na fanów czekają konkursy i wyzwania, występy, pokazy cosplayu i oczywiście spotkania z idolami, których będzie można poprosić o autograf czy wspólne pamiątkowe zdjęcie. Wydarzenie odbędzie się 13-14 października i będzie obowiązywał na nie osobny bilet (do kupienia również wraz z wejściówką na targi PGA).

MAPA DLA ZWIEDZAJĄCYCH 2019

Bilety

Ceny biletów na Poznań Game Arena 2019:
Bilet jednorazowy na VIP Day 18 października 2019 (piątek) – 140 zł
Bilet jednorazowy na 19 października 2019 (sobota) – 35 zł
Bilet jednorazowy na 20 października 2019 (niedziela) – 30 zł
Poznań Game Arena + Stars4Fans na 19 października 2019 (sobota) – 62 zł
Poznań Game Arena + Stars4Fans na 20 października 2019 (niedziela) – 54 zł
Poznań Game Arena + Stars4Fans na 19-20 października 2019 (sobota i niedziela) – 98 zł
Poznań Game Arena + Stars4Fans VIP na 19-20 października 2019 (sobota i niedziela) – 490 zł
Parking (tylko w piątek i w sobotę) – 50 zł

- Bilety da się zakupić poprzez platformę ToBilet.pl – jeśli kupujesz bilet online, nie musisz go drukować, wystarczy, że pokażesz czytelny kod QR na telefonie.
- Bilety VIP upoważniają do wejścia na backstage, a ich posiadacze otrzymają pamiątkową koszulkę oraz zestaw gadżetów.
- Dzieci w wieku poniżej 3 lat wchodzą na imprezę za darmo.



Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Rozbawiła nas notatka prasowa rozesłana przez Cenegę, zapowiadająca rychłą premierę gry Monster Hunter World: Iceborne Master Edition. A dokładniej ten fragment:„(...) Nieznany dotąd obszar zamieszkany jest przez nowe oziębłe potwory". Oziębłe? Czyli co, ignorują nas i strzelają fochy?

Szczyt branżowej bezczelności? Weź postacie i inne elementy graficzne z WoW-a, zrób „kopiuj i wklej", a efekt nazwij Glorious Saga i wydaj jako swoją grę. – *Każdy potwór, istota, zwierzę i pojazd w grze został skopiowany ze świata Warcrafta. Broń, amulety i inne przedmioty zostały nam zabrane bez próby udawania, że to nie nasze dzieło. Sygnały i efekty dźwiękowe z gier Warcraft zostały przerobione na potrzeby Glorious Saga* – piekli się przedstawiciel Blizzarda. Nie może być, Chińczycy tworzą podróbki znanych marek?! Szok i niedowierzanie! Swoją drogą Blizzard w sądzie żąda od plagiatorów skromnych 150 000 dolarów – ale za KAŻDY wykorzystany przez nich element WoW-a. Wow!

Co tam, panie, w Star Citizen? Aby dowiedzieć się o tym z pierwszej ręki, wystarczyło wcześniej zainwestować w grę co najmniej 1000 dolarów. Dzięki temu szczęśliwcy mieli prawo zapłacić 275 dolarów za udział w specjalnej imprezie, na której Chris Roberts poinformował o wprowadzeniu do gry nowego statku... wartego 675 dolarów. A tak poza tym budżet tej gry (wersja alfa) to już 288 milionów dolarów. Midas może Robertsowi buty czyścić!

Warto przy okazji przypomnieć to, co Roberts obiecywał zrobić w tej grze podczas kampanii na Kickstarterze w 2012. Wedle fanowskiego projektu śledzącego postępy prac jego studio zrealizowało do tej pory... 13% założeń. Sami policzcie, kiedy zatem można spodziewać się pełnej wersji, za którą zapłacicie ze 2 swoje emerytury, o ile dożyjecie premiery (i ZUS nie padnie do tego czasu, co jest zresztą dużo bardziej prawdopodobne niż premiera SC).

Toyota nie udzieliła licencji Electronic Arts na swe samochody w Need for Speed Heat. Dlaczego?„Bo to gra promująca nielegalne wyścigi uliczne". W przeciwieństwie do familijnego filmu „Szybcy i wściekli 9", gdzie bez problemu można dostrzec najnowszy model Toyoty Supry. Swoją drogą Suprę SZ-R możecie znaleźć w NFS z 2015 roku. Nie wiem, czy szefowie marketingu Toyoty są wściekli, ale szybcy to oni nie są.

„Matrix 4" potwierdzony, w obsadzie Keanu Reeves i Carrie-Anne Moss! Hm, po takim czasie Neo pewnie odruchowo już łyknie niebieską pigułkę. To już nie te lata...

W Death Stranding postać bohatera może się wysikać. W Watch Dogs Legion jedna z grywalnych postaci, w dość sędziwym wieku, może nagle zejść na zawał. Teraz już tylko czekamy na grę, która będzie symulowała niemożność oddania moczu z powodu przerostu prostaty. Jak realizm, to realizm!

Pamiętacie jeszcze Deluxe Ski Jump? Twórcy Franko 2 robią duchowego spadkobiercę, czyli Ultimate Ski Jumping 2020. Jeśli zrobią go tak szybko, jak tworzą Franko 2, to w ramach globalnego ocieplenia zawodnicy będą już skakać na nartach wodnych.

Popularność Apex Legends spada i pewnie spadnie jeszcze bardziej, bo twórcy dość nachalnie grę monetyzują. W wydarzeniu Żelazna Korona wprowadzono 24 nowe przedmioty w taki sposób, że z pakietu (tylko 2 można dostać za darmo) wypada nie więcej niż jeden nowy przedmiot. Chcąc mieć je wszystkie, delikwent będzie musiał wyłożyć ponad 600 zł. Gracze się ciskają, a twórcy tłumaczą im spokojnie „My wcale tak bardzo nie monetyzujemy Apeksa (...), ale musimy zarabiać". Ktoś tu chyba nie odrobił pracy domowej z komunikacji z graczami, ale może ściągnie sobie notatki od kolegów, którzy „zmonetyzowali" Battlefront II.

Dwa cytaty miesiąca, oba o grze Death Stranding. „Na bardzo łatwym poziomie trudności to gra dla początkujących. W sam raz dla zachodnich graczy (...)". To słowa asystentki Kojimy. Podobno ma też być jeszcze niższy poziom trudności i nazywać się „wersja do recenzji". Z drugiej strony skoro sam Kojima nie wie, o co w niej chodzi – „Nawet teraz nie rozumiem tej gry. Świat przedstawiony, mechanizmy rozgrywki, to wszystko jest nowe. Moją misją jest stworzenie nieistniejącego na razie gatunku, który zaskoczy wszystkich" – to może i warto taką wersję zrobić.

Twórca recenzowanego w tym numerze DARQ pochwalił się, że odrzucił propozycję Epic Game Store, aby udostępnić ją tylko na tej platformie, bo chciał dotrzymać obietnicy danej fanom, że będzie dostępna na Steamie. Wiecie, co w tym jest najsmutniejsze? Że o tym w ogóle piszemy. To znaczy, że teraz bycie przyzwoitym i dotrzymywanie obietnic jest tak rzadkie, że aż trzeba o takich ludziach pisać. A to przecież powinien być standard.

„Szaleństwem" nazwał prezes Nvidii zakup karty graficznej bez wsparcia dla ray tracingu. Sądząc z tego, że po raz pierwszy od pięciu lat AMD, w drugim kwartale tego roku, wyprzedziło „zielonych" w sprzedaży GPU, ten świat jest pełen takich szaleńców. I gdy przyglądamy się cenom, w sumie nas to nie dziwi.

Oto problem pierwszego świata – fani PlayStation kłócą się jak nazwać przycisk „X" na DualShockach. Jedni mówią „iks", a inni „krzyżyk". Temperatura dyskusji osiągnęła taki poziom, że do akcji wkroczyło Sony: „Trójkąt, kółko, krzyżyk, kwadrat. Jeśli krzyżyk miałby być iksem (a nie jest), to jak nazwalibyście kółko?". Hm, nazwalibyśmy je „O". A żeby było śmieszniej, to po zdjęciu obudowy z pada widać na płytce scalonej wytrawione opisy owych przycisków, a rzeczony nosi tam nazwę „fork", czyli... widelec lub rozwidlenie. ***[Smg & enki]***

Nieźle, nieźle, ale modder, który wstawił Geraltowi twarz Supermana w Wiedźminie 3, mógł lepiej wykorzystać swój talent i wreszcie pokazać nam w tej roli Tomasza Karolaka.

Kupuj tanio najlepsze gry i łap je ZA DARMO na www.kinguin.net

WORLD OF TANKS

Zrealizowanie naszego kodu sprawi, że oprócz czołgu dostaniemy jeden dzień konta premium – a to świetna okazja, żeby wskoczyć do gry pod koniec rozgrywającego się właśnie Festiwalu czołgów. Z okazji dziewiątej już rocznicy istnienia gry Wargaming zorganizował cykl wydarzeń i różnego rodzaju aktywności oraz okazji w swojej najpopularniejszej grze.

Uruchamiając World of Tanks PC pod koniec września, będziecie mieli okazję wziąć udział w powracającym w odmienionej wersji i popularnym wyścigu czołgów, gdzie zawodnicy zmagają się, próbując wycisnąć maksimum z silników swych maszyn i dojechać do mety jako pierwsi. To oczywiście nie główne danie, a raczej ciekawa odskocznia od tradycyjnej formuły zmagań w World of Tanks PC – ale nawet te wyglądają ciekawe. Choćby za sprawą nieśmiertelników, które pojawiły się jako miłe urozmaicenie. Grając w ramach festiwalu, możemy odblokowywać i kolekcjonować kolejne ich części: bazę, grawerunki, napisy i tytuły. Elementy te można potem składać w jedną całość i tym samym stworzyć swoją spersonalizowaną, unikatową wizytówkę. W praktyce wygląda to dość podobnie do tego, co znamy choćby z serii Battlefield – zabawy jest jednak o wiele więcej.

KOD PROMOCYJNY
gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

Wspomniany Festiwal czołgów to również okazja, by kupić unikatowe maszyny. Codzienne – w ramach festiwalowego targu – twórcy umożliwiają nam nabycie maszyn, które trudno dostać w inny sposób. Żeby jednak wypatrzyć coś dla siebie, należy logować do gry codziennie. Czołgi premium zmieniają się bowiem co dwadzieścia cztery godziny.

Już nawet pomijając związane z Festiwalem okolicznościowe tryby gry i zakupowe okazje – jeśli ktoś dawno nie grał w World of Tanks PC i przegapił zmiany, jakie dotknęły grę na przestrzeni ostatnich miesięcy czy nawet lat, niech choćby z ciekawości odpali grę i zobaczy, co nowego tam słychać. Trzyosobowe plutony, uruchamiane na żądanie czasowe premie, bonusy za zwycięstwo uruchamiane po zakończonej bitwie czy podręczniki przyspieszające szkolenie załóg – to tylko niektóre elementy uprzyjemniające rozgrywkę.

WRAZ Z TYM NUMEREM CD-ACTION OTRZYMAŁEŚ KOD

1. Na końcu tego numeru CD-Action znajdziesz przyklejoną kartę ze zdrapką. Odklej ją i zdrap srebrną farbę, aby odkryć specjalny kod do serwisu kody.cdaction.pl.

2. Wejdź na kody.cdaction.pl i po założeniu konta (jeśli jeszcze go nie masz) lub po zalogowaniu się wpisz kod ze zdrapki.

3. Wśród kodów, które w ten sposób odblokujesz, znajdziesz jeden przeznaczony do gry World of Tanks. Może on zostać aktywowany przez wszystkich graczy – zarówno nowych, jak i tych, którzy już mają konto Wargaming.

4. Nowy w World of Tanks PC? Wejdź na adres invite.worldoftanks.com wprowadź kod i postępuj zgodnie z instrukcją.

5. Masz już konto w World of Tanks PC? Zaloguj się do swojego konta w grze, wprowadź kod na: eu.wargaming.net/shop/bonus.

Kod jest ważny do 31 października i działa tylko na serwerze europejskim.

Niewieli, szybki, z fajnym karabinem. Niby drobnostka – ale przyjemna.

TKS Z N.K.M. 20 MM – POLSKI CZOŁG DLA KOLEKCJONERÓW

Pojazd, który otrzymasz po wpisaniu naszego kodu bonusowego, to polska lekka maszyna II tieru. Na tle pozostałych czołgów tego poziomu wyróżnia się on kilkoma unikatowymi cechami. To jeden z najmniejszych pojazdów w grze, dzięki czemu z większych odległości naprawdę trudno go trafić. Interesujące jest również uzbrojenie. TKS został wyposażony w karabin maszynowy, który – jak na swój poziom – zapewnia dobrą penetrację i wysoką szybkostrzelność. Zasobnik zawiera 10 pocisków, które wystrzeliwane są w dwustrzałowych salwach. Nie najgorsze skupienie powoduje, że tankietka dobrze sprawdza się, strzelając z drugiej linii – szczególnie że świetne parametry kamuflażu sprawiają, iż maszynę stosunkowo trudno wykryć. Oczywiście to maszyna niskopoziomowa – mimo wszystko jednak jest kolekcjonerską gratką, a i w ramach odprężenia po uprzednim dopakowaniu odpowiednimi modułami miło jest nią pośmigać ot tak, dla czystej radochy.

KOD BONUSOWY OFERUJE:

- **POLSKI CZOŁG TKS Z N.K.M. 20 MM**
- **JEDEN DZIEŃ KONTA PREMIUM**

Bonus dla nowych i obecnych graczy! PC

TANK FESTIVAL

Na koniec ciekawostka: jeśli zalogujecie się do World of Tanks PC pomiędzy 18 września a 7 października, będziecie mogli wziąć udział w unikatowym wydarzeniu – koncercie The Offspring. Żeby wystąpić w grze, muzycy wzięli udział w specjalnie zorganizowanej sesji motion capture, dzięki czemu możemy się spodziewać naprawdę realistycznych animacji ich postaci na wirtualnej scenie World of Tanks. I oczywiście zestawu najpopularniejszych kawałków tego amerykańskiego zespołu. Wydarzenie będzie zwieńczeniem wspomnianego Festiwalu czołgów.

LOOT

Zdrapkę, która pozwoli ci dostać kody aktywacyjne do opisanych tutaj gier, znajdziesz dwie strony dalej.

KOD PROMOCYJNY
gry pobierzesz ze strony
kody.cdaction.pl

PEŁNA WERSJA GRY PL EN

WYSOKOBUDŻETOWY SURVIVAL • PREHISTORIA • OTWARTY ŚWIAT

18 www.pegi.info PC DIGITAL DOWNLOAD

- PRODUCENT: UBISOFT MONTREAL
- MULTI: BRAK
- WIN 7/8/10, INTEL CORE I3-550/AMD PHENOM II X4 955, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 460/RADEON HD5770, DIRECTX 11

Far Cry Primal to Far Cry inny niż wszystkie, nawet jeśli w teorii zbudowany został na podobnych podstawach. Akcja gry rozgrywa się w Karpatach – tak, tych Karpatach – w środkowym okresie epoki kamienia. CormaC, poinformowany o tym, że gra trafi do CD-Action jako pełna wersja, bardzo się ucieszył (cyt. „o, wery najs!") – i nic dziwnego. W końcu w pochlebnej recenzji napisał kiedyś o „niepowtarzalnym klimacie zaginionego świata, w którym człowiek nie rządził, lecz co dzień rozpaczliwie walczył o przetrwanie, dyndając gdzieś na końcu łańcucha pokarmowego". Nierzadko wychodzimy tu z roli polującego, by stać się zwierzyną – i nawet pod koniec gry nie czujemy tej wszechwładzy charakterystycznej dla wielu sandboksów z otwartym światem. Co nie znaczy, że to symulator popychadła. Charakter Far Cry Primal dobrze oddał swego czasu MQc, pisząc, że w grze „czuje, że jest wielkim skurczybykiem jaskiniowcem, który idzie na niedźwiedzia z maczugą zrobioną z kości. I wychodzi z tej walki żywy. Proste i wspaniałe". Jedno jest pewne – żaden inny Far Cry nie daje tyle satysfakcji z triumfu nad wrogiem.

Primal to również zaskakujący niekiedy realizm – czy to w symulacji dzikiego świata, czy udźwiękowieniu, czy w craftingu zaskakująco pasującym do epoki i charakteru gry. Nie zapominajmy też o dialogach napisanych we współpracy z naukowcami, dzięki którym ludzie sprzed tysięcy lat posługują się dialektami odpowiednimi dla czasu i miejsca akcji. To godny podziwu nacisk na wiarygodność, ale spokojnie – nic też nie stoi na przeszkodzie, żeby czasami przymknąć jedno oko i pojeździć na tygrysie szablozębnym. Albo na mamucie.

CD-ACTION www.cdaction.pl 11/2019 (300)

Redakcja
ul. Antoniego Słonimskiego 1a, 50-304 Wrocław

Redaktor naczelny: Dawid Bojarski
Sekretarz redakcji: Adam Chabiński
Zespół redakcyjny: Krzysztof Freudenberger, Grzegorz Karaś, Michał Kuszewski, Tomasz Lubczyński, Tomasz Matusik, Jerzy Poprawa, Mateusz Witczak
Stali współpracownicy: Michał Amielańczyk, Dawid Biel, Jakub Jarosz, Rafał Fluderski, Marcin Kępski, Dawid Kozłowski, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Aleksander Olszewski, Izabela Pogiernicka, Paweł Raban, Anna Raguza, Jacek Smoliński, Michał Szwed, Witold Tłuchowski, Maciej Wołczyk
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
Opracowanie graficzne: Krzysztof Freudenberger, Beata Haratym, Patrycja Marzec, Roman Nowacki

Reklamacje:
Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Sekretariat:
tel. 71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Antoniego Słonimskiego 1a
50-304 Wrocław
Prenumerata:
tel. 22 517 05 31
Biuro reklamy:
Beata Bartczak, tel. 692 440 131
Michał Lisowski, tel. 600 488 710
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

Wydawca
BAUER MEDIA GROUP
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes zarządu: Tomasz Namysł
Wiceprezes zarządu: Andrzej Choynowski
Członkowie zarządu: Sławomir Bandurski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Rafał Kordus
Dyrektor ds. produkcji: Piotr Orełko
Dyrektor ds. dystrybucji i obsługi klienta: Piotr Ludwicki
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka
Druk: Quad Graphics Europe Sp. z o.o
ul. Pułtuska 120, 07-200 Wyszków
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

PBC Izba Wydawców Prasy
ISSN 1426-2916

FARCRY® PRIMAL

Uwaga! Kod promocyjny umożliwiający pobranie gry Far Cry Primal Standard Edition znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu na stronie kody.cdaction.pl kodu ze zdrapki. Kod można zrealizować do 31 października 2019, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.

To Far Cry zupełnie inny niż pozostałe...

...choć tutaj też mamy okazję postrzelać.

UWAGA! ABY UZYSKAĆ GRĘ FAR CRY PRIMAL STANDARD EDITION NALEŻY WYKONAĆ NASTĘPUJĄCE KROKI:

1. Wejść na stronę www.farcry.com/cdaction
2. Zalogować się na swoje konto założone w Uplay lub założyć takie konto.
3. Wpisać kod promocyjny pobrany z serwisu kody.cdaction.pl i wysłać wciskając klawisz „Prześlij kod" widoczny na ekranie.
4. Gra zostanie automatycznie przypisana do konta na jakie się zalogowałeś.
5. Po uruchomieniu programu Uplay zobaczysz ją w swojej bibliotece i będziesz mógł ją ściągnąć.
5. Jeśli potrzebujesz informacji lub będziesz miał problem techniczny, uprzejmie prosimy o zapoznanie się z warunkami niniejszej oferty przed skontaktowaniem się z pomocą techniczną Ubisoft pod następującym adresem: https://support.ubi.com

Uwaga. Rozmiar pobieranej gry wynosi około 20GB.

REKLAMACJE tel. 71 341 20 83, wew. 203, e-mail: reklamacja@cdaction.pl • Zanim napiszesz, przeczytaj: www.cdaction.pl/reklamacje

ZDRAPKA Z KODEM

TUTAJ POWINNA BYĆ KARTA ZE ZDRAPKĄ.

JEŻELI JEJ NIE MA, ZGŁOŚ TO SPRZEDAWCY!

Na tej stronie powinna znajdować się karta ze zdrapką, pod którą jest kod do naszego serwisu kody.cdaction.pl. Aby użyć tego kodu, najpierw ostrożnie zdrap srebrną warstwę maskującą na kartoniku. Następnie wejdź do serwisu kody.cdaction.pl i zaloguj się, a jeśli nie masz w nim konta, utwórz je. Należy przy tym pamiętać, że to osobny serwis i konto założone na naszej stronie WWW lub forum nie działa na kody.cdaction.pl.

Po zalogowaniu wpisz w ramce „Weryfikacja kodu" klucz odczytany z karty i kliknij „Sprawdź". Pojawi się lista gier, programów i bonusów, do których klucze dołączyliśmy do tego wydania pisma. Kliknij na nazwę tej atrakcji, która cię interesuje – system wygeneruje dla ciebie odpowiedni, indywidualny klucz do niej. Należy go przepisać, skopiować lub przesłać na adres, który powiązany jest z twoim kontem, klikając opcję „Wyślij na e-mail".

Przy kodzie jest zwykle napisane, na jakiej platformie dystrybucji cyfrowej należy go użyć i do kiedy najpóźniej trzeba to zrobić.

W przypadku gier na takie platformy jak Steam, Uplay czy GOG wpisanie klucza pobranego z naszego serwisu umożliwi ich legalne ściągnięcie z internetu (w przypadkach Steama i Uplaya tylko za pośrednictwem odpowiedniego programu). Gry aktywowane na tych platformach będą już na stałe przypisane do konta, na którym nastąpiła aktywacja.

Kod zapisany na zdrapce jest unikalny. Można użyć go tylko raz i tylko na jednym koncie.

Kody dołączone do tego numeru należy pobrać i aktywować w odpowiednim miejscu najpóźniej do 31 października 2019.

UWAGA!
Przy zakupie należy upewnić się, że na tej stronie przyklejony jest nieuszkodzony kartonik ze zdrapką. Jego brak może oznaczać, że został skradziony, a naruszenie srebrnej warstwy – że kod został przez kogoś spisany i wykorzystany nielegalnie.

Far Cry Primal © 2016 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
Based on Crytek's original Far Cry directed by Cevat Yerli. Powered by Crytek's technology "CryEngine".

JBL CHARGE4 | WATERPROOF | DO 20 GODZIN PRACY | POWERBANK

JBL DARE TO LISTEN!

© 2019 Harman International Industries, Incorporated. Wszelkie prawa zastrzeżone. JBL to znak towarowy należący do HARMAN International Industries, Incorporated, zarejestrowany w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Dane techniczne, ceny i wygląd produktów mogą ulec zmianie bez uprzedzenia.

ZMIERZ SIĘ Z WIEDŹMĄ Z PRZEKLĘTEGO LASU

BLAIR WITCH

WYDANIE DODATKOWO ZAWIERA:
ARTBOOK, 4 ZDJĘCIA POLAROID

16+ www.pegi.info

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
NAPISY
cdp

"Blair Witch" and all logos, characters, names, and related indicia are ®, TM & © 2019 Lions Gate Entertainment Inc. All Rights Reserved.

cdp LIONSGATE GAMES bloober team